电子游戏丛书

电玩迷

1

（京）新登字055号

·电子游戏丛书·

电 玩 迷

第1辑

张弦 叶伟 谭启仁 常征 王珏城编写

浙江杭州现代微电子技术公司组稿
《电子世界》杂志编辑部编辑
责任编辑：周爱民
电子工业出版社出版
（北京万寿路27号 邮政编码100036）
一二〇一工厂印刷
新华书店北京发行所发行
各地新华书店经销
*
787×1092毫米 16开本 5.25印张 176千字
1992年7月第1版
1992年7月第1次印刷
印数：1—20000册
ISBN 7-5023-1741-5/TP·391
定价：3.80元

目 录

编者的话 …… (2)

初级电玩手
- 大赛车 …… (2)
- 采蘑菇 …… (3)
- 坦克大战 …… (4)
- 俄罗斯方块Ⅱ代 …… (5)

电玩大世界
- 魂斗罗Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ代 …… (6)
- 双截龙全集 …… (17)
- 忍者龙剑传全集（Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ代） …… (24)
- 1945 …… (40)
- 中东战争 …… (43)
- 忍者神龟 …… (45)
- 棋王 …… (48)

超级电玩迷
- 阻击13 …… (49)
- 燃烧战车 …… (53)

世嘉天地
- 格斗三人组 …… (60)
- 空战克星 …… (63)
- 魔王连狮子 …… (65)
- 战斧Ⅱ代 …… (67)

街机乐园
- 快打旋风Ⅱ代 …… (69)

新卡预告
- 帝国战机 …… (72)
- 格斗王 …… (72)
- 三K党Ⅱ代 …… (73)
- 92世界杯足球赛 …… (73)
- 忍者蛛 …… (73)
- 圣斗士星矢 …… (74)
- 忍者神龟Ⅲ代 …… (74)

评论
- 从生产厂商看游戏节目 …… (75)
- 电子游戏艺术谈 …… (76)

市场漫步
- 市场上流行的街机节目 …… (77)
- SEGA机将成为游戏房的主角 …… (77)

电路原理与维修
- CZ88微电脑投币式计次、计时控制板 …… (78)

最佳任天堂游戏卡节目有奖评选活动 …… (79)

编 者 的 话

近年来随着电子科学技术的飞速发展，人民群众物质文化生活水平的不断提高，电子游戏机的市场销售量迅猛增长。目前这种游戏机已遍及城乡，深入家庭。据估计，其社会保有量已达800万台左右。以青少年为主体的电子游戏爱好者的队伍数以百万计。为了普及电子游戏的科技知识，推动电子游戏活动健康有益地开展，启迪青少年智慧，培养电子科技队伍后备军，特推出电子游戏丛书——《电玩迷》。

《电玩迷》是国内第一套综合介绍任天堂游戏机、世嘉游戏机、大型街机及优秀电脑游戏节目为主的趣味科普读物。辟有"初级电玩迷"、"电玩大世界"、"超级电玩迷"、"世嘉天地"、"街机乐园"、"攻关秘诀"、"新卡预告"等众多栏目，分辑出版。由研制、生产、销售电脑游戏机的单位组织提供稿件，由电玩高手撰稿，以满足不同层次的读者要求。该丛书的特点是：栏目新颖，内容充实，深浅适度，图文并茂，可读性强。为适应电子游戏爱好者队伍向成年人和退离休老人方向扩展的新形势，还将陆续安排下棋、打牌方面游戏节目。考虑到当前电子游戏机社会保有量大，维修矛盾比较突出的实际情况，还准备安排游戏机修理的内容。

《电玩迷》将以丛书形式分辑出版，今年拟出两辑，明年拟每季度出一辑，新华书店发行，欢迎读者到当地新华书店购买。

电子游戏是一种趣味性很强的科技娱乐活动，具有广泛的群众性。掌握适度，有利于青少年身心健康，有助于启迪智慧，有益于增长知识。欢迎您参加电子游戏活动，欢迎您阅读电子游戏丛书——《电玩迷》。

·初级电玩手·

大 赛 车

这是一个临场感很强的模拟驾驶节目。虽然程序的容量不是很高，但真实感和音响效果都是很不错的。此节目对游戏者的要求也是相当高的，如果没有一定的操纵水平，你的"车"就很容易半道夭折。

游戏节目一开始有三挡难度供你选择，其实质是比赛场地和时间的选择。第一挡第一场是最简单的椭圆形场地，第一圈时间为40秒，第二圈时间为35秒，两圈的时间是累计的，如果你不能在40秒内跑完第一圈，那么就算你失败了，需要从头开始。第二场是"8"字形场地，第一圈时间是43秒，第二圈时间为35秒。第三场的场地就是第二挡难度第一场的场地，第一圈时间是50秒，第二圈时间为45秒。第四场是第二挡的第二场，第一圈时间45秒，第二圈时间为40秒。第五场需要开三圈，时间分别为40秒、30秒、26秒。

方向键左、右操纵赛车的左右方向；上键是慢挡（一般起动时用，最高时速200公里左右）；下键是快挡，起动后应立即换挡，最高时速为400公里。A键是油门，松开油门即刹车。整个场地及你汽车目前的位置显示在屏幕的右上角，中间的TIME显示你剩余的时间，左上角显示的是油门的大小。掌握了这些基本规则后你就能开始"驾车"了。

由于赛车高速行驶，所以在弯道上会打滑，因此赛车在转弯时必须预测提前量，同时放开油门减速，这些时机的掌握都是驾驶赛车所必须的。同样此手法也可以用到超车上，特别是前方出现两辆以上的赛车时，减速超车是唯一可行的办法。须注意慢挡一般是在起动时用，平时不用。还有一点，当你的赛车万一撞毁后，你应立即挂慢挡，快速起动，这一点也是很重要的。

若你的赛车万不得已时可以开出跑道（但高速时不能撞路旁的标志杆）。开出跑道赛车会减速，有时在紧急关头，也可以利用一下。所有其他的赛车不论从前从后撞到你，你都需要重新起动，因而要延误很多时间，所以此游戏节目实际上是一场躲避活动障碍的竞速游戏。

采　蘑　菇(玛莉二代)

《采蘑菇》是任天堂公司早期为了配合游戏机的推广而推出的一部力作，它与《坦克大战》及艾雷蒙公司制作的《成龙闯关》，同时成为风靡一时的游戏节目。可以说大部分游戏机爱好者都是通过这几个节目，开始接触并熟悉电子游戏机的。同时根据这几个节目的操纵方法，可以把它列为游戏机的入门节目。因为《坦克大战》以方向键操纵为主，可以通过它熟悉方向键的操纵。《采蘑菇》以A、B键的操纵为主，可以通过它熟悉A、B键的操纵。而《成龙闯关》则比较全面，它的方向键除操纵左、右、蹲下外，方向上键控制跳跃，难度有所增加，A键为腿击，B键为拳击，又有区分，因而属于综合性的操纵手法，这里我们就《采蘑菇》作一比较详细的介绍。

《采蘑菇》共有八个大关，每个大关又分为四个小关，每个小关的关尾都需要拉下一面小旗后方能进入城堡休息，而拉旗的得分，又根据你拉旗的高度从5000分——100分不等，(怎样取得高分，我们将在后后做介绍)。每大关关尾均有一座机关桥，桥上有一守关魔王，你必须消灭魔王(可以用子弹消灭，也可以巧妙地穿过魔王，按动对岸岸边的机关，收掉机关桥，让魔王掉下深崖或火海)才能过关。前面七关救出的是依达公主的七名贴身丫环，最后一关(第八关)才是真正的依达公主。在游戏中，用头撞带问号的砖块可以从中取得"发育蘑菇"、"灵芝仙草"、"绿色奖蘑菇"、"金星"、"金币"、"金币箱"和"升天草"等。下面介绍一下各种宝物的作用和用法：

发育蘑菇——取得后玛莉将变大，能做蹲下动作，并能撞开砖块，但受到一次攻击后，身体会变成原来的模样。

灵芝仙草——取得后可以用B键发子弹，但灵芝草只有发育后的玛莉才能获得，当玛莉受到攻击后，身体变小时，灵芝仙草就不再起作用了。

绿色奖蘑菇——取得后增加一次游戏机会。

金星——取得后在无敌音乐奏响的时间内无敌。

金币——除加100分外，每100枚金币可以增加一次游戏机会。

金币箱——可以从中撞取7～8枚金币，但取得金币的多少完全取决于你撞的速度，你只有在撞出第一枚金币之后的五秒钟之内，再连续快速撞击，才能取得更多的金币。

升天草——撞开后，它会自动向上快速生长，你可以沿着它爬上"天堂"，上面有许多金币供你取得，同时还有一天梯供你乘坐。

以上这些宝物箱并不一定都是在带问号的砖块内，有些藏在普通的砖块内，有些则是隐形的，所以需要你多玩玩，记下它们的位置，以便在以后的游戏中及时取得。下面再介绍几种特殊游戏手法。

加速跑——按住B键，同时与方向键配合，就能使玛莉快速跑动，跳得更远，跳得更远，如在每小关的关尾拉旗处，就需要用加速跑跳，才能取得5000分的高分，具体办法是：先跳上台阶的最上一挡，然后站在这挡台阶的左边，可以让玛莉的一只脚露出台阶外，然后按住B键，再按方向右键，当玛莉冲近台阶的边缘时再按A键起跳，在腾空的时间内，不要放开方向右、A键和B键，这样玛莉就能跳到旗杆的顶端取得5000分的高分。你们不但可以利用这一手法在拉旗时取得高分，同样在游戏中这一手法也是很常用的，因此应多多练习，熟练掌握。所以说掌握不了加速跑的游戏者是不可能玩好《采蘑菇》的。

操作方法

跳——按A键。

打子弹——按B键。

无论是否有子弹按A键均可以使玛莉加速。单发和连发B键对玛莉的加速影响不大。

游泳——在节目中，玛莉还需通过一些水路，这时可以按A键划水游泳，划水的频率取决于按A键的频率。

过地洞——有些路程，会出现一些低矮的通道，长大后的玛莉无法直接通过，这时可以站得离通道口远一点，先用"加速跑"向通道冲去，在接近通道口时，按方向下键使玛莉蹲下，只要时机掌握得好，玛莉蹲下后，会利用惯性向前滑一段距离，从而越过低通道(地洞)。

跳关——在1—2的关尾(需在中途撞破最上层的砖墙，从上面走，或在最后的升降电梯处，直接跳到右边最上层的砖墙上，然后向右走，你会发现有三个通道口，上面分别标着2、3、4，这就是第二、第三、第四大关，你从那个通道进入就开始走那一关。

在4—2，如果像1—2那样从砖墙的上面走，可以进入第五关。而在入关后离第一个垂直管道不远的山

崖边(右边山崖)，有四个隐藏的砖块，最上面有一隐藏的"升天草"。这些都需要你从空中撞出来，然后顺着这棵"升天草"就可以进入第六、第七、第八关的选关画面，选择方法同上。

另外，有些版本的《采蘑菇》可以在题头画面中直接通过选择键和A、B键选关，有的只能选大关，有的则大关、小关都能选。

取得99次游戏机会——在3—1中，关尾的台阶上有二只乌龟出现，你用子弹打掉(或者躲过)第一只乌龟，然后沿台阶的右边站好，(可以是第一阶，也可以是第二阶，这视当时情况而定，反正你必须站在台阶上，尽量靠右)，当第二只乌龟爬到离你只有一级台阶并马上就要落下时(注意这个时机，至关重要)，你应立即垂直跳起，这样，如果时机刚好，这个乌龟应该被踩中，并停留在台阶上，你再按跳(千万不要动方向键)，掌握起跳高度，使玛莉不停地在乌龟身上跳跃。(这种跳跃是自动的不用你操纵)，如果成功，你就会看到随着玛莉在乌龟身上跳跃次数的增加，分数也在不断增加。终于，1UP出现了，这里的1UP并不是每出现一次增加一次游戏机会，而是每出现一次，就将获得好几次游戏机会，如果玛莉停了下来，你就重复上面的动作，使玛莉继续起跳，这样重复几次，你就将获得最多(99次)的游戏机会(游戏机会视你起跳数的多少而定，注意右上角的游戏时间，因为这些游戏机会在这一小关中是不能用的，也就是说，如果你踩乌龟用的是最后一次游戏机会，而又因为时间问题而"死"了，这样不管你踩到了多少次游戏机会，都将"GAME OVER"，你所得到的游戏机会将从3—2开始使用。还有一点，踩乌龟必须用长大后的玛莉，否则无效。

由于这个方法是比较难掌握的，因此希望大家能多多练习，一旦掌握后，就可以保证后面攻关顺利的进行了。

以上这些都是《采蘑菇》攻关所必须掌握的基本游戏方法。另外，还有一个基本的消灭敌人的方法，即用脚踩，在敌人临近时，玛莉跳到它的上方，落下后，就可以踩死敌人，而乌龟在玛莉第一次踩中后将停下不动，变成"缩头乌龟"，如果玛莉不立即再补上一脚，它过一会儿又会伸出头脚活动起来，玛莉可以根据需要在它的左方或右方再补一脚(也可以临空踩它的左半边或右半边)，这样它就会沿你所踢的方向快速运动，进而消灭它所碰到的敌人，如果前方有砖石或管道阻碍，它还会向反方向弹回，这时你要小心，不要被它撞着，以免被它撞"死"。

当然这些敌人都可以用子弹消灭，仅黑色的乌龟除外。

在关尾进入城堡休息后，如果你剩余时间的尾数是1、3、6的话，你就可以听到一声、三声或六声礼炮，每声礼炮能加一百分。

此游戏节目的画面是相当明快引人的，又由于此节目在游戏时，情节内的"火药味"不是很重，因此，深受广大女性游戏爱好者的喜爱。

·初级电玩手·

坦克大战(坦克大全)

《坦克大战》是任天堂早期推出的一个模拟坦克战节目，俗称"小坦克"。该游戏卡节奏较慢，画面也不移动，但版面较多(35版70关)，趣味性极强，并且操纵简单(用方向键操纵上、下、左、右的方向，用A、B任一键攻击，发射炮弹消灭敌方坦克)，使不少初学游戏者成了名符其实的坦克迷。打了二三年，坦克迷们终于感到不过瘾，于是为了迎合坦克迷的口味，任天堂公司又推出了《坦克1—7》、《坦克1—14》，并增加了敌方吃宝和小坦克增加武装(三星级装备)，炮弹能穿钢板。我方坦克参战时则达到一星级装备水平，并增加了关数。A键为单发攻击，B键为连发攻击，适应了一批没有连发功能的游戏机，再一次吸引了广大坦克大战游戏卡的爱好者。之后又出现了《坦克大全1—28》，增加了除草、过河的功能。《坦克大全1—28》有几种版本(具体玩法基本相同)，下面就作一简单介绍：

游戏一开始就是15—28版(有除草、过河功能)，A—G挡对方坦克没有吃宝功能，我方坦克参战时没有星级；H—N挡有吃宝功能，我方坦克参战时已达一星级，"A→G"与"H—N"画面相同，用方向键选择一种。按START键准备作战，然后用SELECT键选择一人玩还是二人玩及"造工事"。再按START键出现的数字为第几关的数字，可以用A或B键选择自己感兴趣的关数(这时如同时按方向键下为11辆、上为8辆坦克)。再按一次START键则游戏正式开始。

游戏过程中游戏者在全力保护我方基地(有"鹰"的标志，在画面下部居中处)与自身安全的同时，想方设法用各种手段消灭敌方坦克，满20辆即闯过了一关，过关后屏幕显示得分情况，积分累计达到二万时奖赏一辆坦克，之后无论积分多高均不再奖。

开始游戏时，按SELECT键出现1—14，除了没有除草、过河功能外，其余相同。

最近又有《90导弹坦克》游戏卡，增加了加固我方基地功能并能发射导弹（按A键），能越过砖墙、钢板后歼灭敌方坦克，但导弹数量有限（五发），导弹用完后，再按A键则能搬运工事建筑材料，先到所需工事建筑材料前，按A键举起所需建筑砖石，然后将坦克及建筑材料运到需加固工事处，按A键将工事加固。

这股“坦克风”大有越刮越烈之势，究其原因，大概是《坦克大全1—28》、《90导弹坦克》确有其精彩之处，并能双人一起共同游戏，集趣味与团结协作共同作战为一体，更增加家庭中父子、母子或兄弟朋友之间的感情，且游戏操作与其它卡相比，简单易学。作为任天堂游戏机初次游玩者来说，定会被该游戏卡深深地吸引住。

·初级电玩手·

俄罗斯方块（Ⅱ代）

我们常常看到会玩俄罗斯方块的人，玩得津津有味，乐趣无穷，但是旁边不会玩的观众却看得莫名其妙，枯燥乏味。还有一些游戏者虽然对俄罗斯方块很感兴趣，但是自己一上手，还没搭几行就到顶了，这些都是因为不了解俄罗斯方块Ⅱ代的游戏方法而造成的。所以这里向大家详细地介绍一下俄罗斯方块的游戏方法。

俄罗斯方块Ⅱ代说穿了只是七种形状的积木块，让游戏者进行不同的排列组合，使每一行都不留空隙，填满的一行便会在画面上去掉。如果你没有填满，留下了一格以上的空隙，这一行就留在画面中，后面的积木就需在这一行的上面开始搭，积木的出现和下落速度会因所去掉行数的增加而加快，积木在下落过程中由你控制，用方向键移动左右位置，用A、B键来选择你认为合适的积木搭放方式（如平放、竖放等），当你没有去掉（填平）的积木叠到了顶端出现积木的高度时，就算失败。需从头开始。

按START键后游戏开始，首先出现了五种游戏方式供你的选择。

1. 单人游戏：游戏情况在左边的一半屏幕上显示，右边一半是显示你所用积木种类的数量（用高度表示）。

2. 双人游戏：双人同时开始游戏，互不相干。你搭你的，我搭我的，当有一方失败后，只需按A键就可以重新开始游戏。

3. 双人配合游戏：双人同时在一个画面中搭，这就需要相互的配合。

4. 单人游戏：左边的由你搭，右边的由电脑自动搭，但是双方互不相干。

5. 单人游戏：和上面不同的是你将与电脑在同一个画面中搭，同时出现的两块积木左边的一块由你控制，右边的一块由电脑控制。

以上五种选择可以用方向键或SELECT键选择。再按一次START键出现的是0～9十个数字，这是难度选择，即积木出现和下落的速度快慢。双打时有左右两个箭头分别选择，选择方法同上。

再按一次START键出现的是0～12十三个数字，这也是难度选择，与上面不同的是，它是选择开始搭的起始行数，选择方法同上。

再按一次START键，会出现五挡选择，这是游戏过程中伴奏音乐的选择，你可以通过选择确定那一种做为你游戏的伴奏音乐。

到此为止所有的游戏准备工作已完成，你按动START键后，游戏就正式开始了。

以单人游戏为例，首先出现在屏幕左面的一块徐徐下落的积木就是你要搭的第一块积木，在左上角“NEXT”旁边显示的积木就是你下一块要搭的积木，左上角最下面显示的数字就是你去掉积木的行数。每去掉30层就为一段，过后积木的颜色会有变化，并且下落速度加快一些。俄罗斯方块Ⅱ代共有七种形状的积木出现。

｜（竖条）通过A、B键选择可变为一（横条）。

□（方块）没有变化形态。

T（T形木）可以变化成┤、⊥、├、T四种形状。

乁（正Z形木）可以变化成┍┘。

┍┘（反Z形木）可以变化成乁。

㇆（7形木）可以变化成」、乚、┌三种形状。

「（反7形木）可以变化成¬、」、乚三种形状。

T形木、7形木及反7形木的变化都是按图示的顺序进行的。俄罗斯方块游戏的关键是熟练地掌握六种积木的变化方法及每种积木（包括变化后）落地后的形态，一般要看到一个空隙就应该知道这空隙适合于那几种积木堆放，然后再看出现的积木是否是你想要的积木，如果不是，你就应该把这块积木安放到别处合适的位置。留出这个空隙看下一块是否会出现你想要

的积木。如果空隙同时有几种积木均合适，你就要从全面考虑，想一想那一块最合适，还应看一看"NEXT"中显示的即将出现的积木是否有安放的位置。然后统一安排，游戏过程中还会出现一种情况，就是你等的积木迟迟不出现，所搭的积木眼看一层层地堆高了，这时就需要你的判断力了。如果你认为再等下去对你的游戏不利，应立即采取措施，不管下面的空隙，先搭一些可以去掉的行数，这样你就有机会一行行地把下面的空隙填满了。这些是俄罗斯方块的简单游戏方法。当你熟练后，就会有多种办法来填满空隙（去掉积木），这时你就会从一行行被你开动脑筋去掉的积木，特别是在眼看已濒临绝境却让你用几块搭得非常巧妙的积木而脱险了的时候，感到无比的快乐和自豪，这就是俄罗斯方块之所以吸引了成千上万的游戏爱好者流连忘返的根本原因。

此卡被评为八八年十大畅销游戏卡的榜首节目决不是偶然的，它集锻练智力、空间概念、目测能力、反应速度及游戏手法为一体，深深地吸引了人们，同时它有五种动听的音乐伴奏，更增加了游戏者的兴趣。

·电玩大世界·

魂斗罗（I—V代）

1988年初日本KONANI（科拉米）公司为日本任天堂游戏机公司推出了一只战争模拟游戏卡《魂斗罗》，顿时无以计数的男女老幼均被吸引到游戏机旁投入了这场代号为"魂斗罗"的消灭异星人侵者的模拟战争中去，他们为画面的丰富，情节的精彩叫绝，甚至废寝忘食，手指关节肿痛，也在所不顾，人们津津乐道于游戏脱出的手法和技巧。随着时间的推移，手法的纯熟，技艺的提高，应游戏者的强烈要求该公司在一版《魂斗罗》的基础上又推出了《魂斗罗》Ⅱ代，接着，日本拿兹米公司又推出了Ⅲ代（空中魂斗罗）、Ⅳ代（水中魂斗罗）、Ⅴ代（星际魂斗罗）四个续集。目前《魂斗罗》全集已风靡全球，下面我们对《魂斗罗》全集系统地介绍全线脱出的游戏方法。

第一集　魂斗罗Ⅰ代

公元2631年，地球人类文明已经发生了质的飞跃，一派和平景象。然而地球保卫队总部并没有放松对来自外星的侵略的警惕。一天，总部发现了来自遥远的"β-15"星球的侵略者行踪。它们已经越过了地球的太空防卫圈，躲过了月球攻击站，冲入了地球大气层，在地球的某处登陆了。情况十万火急。地球保卫队总部立即作出了决定，并用电脑选出了两名优秀突击队员"比尔·拉依炸"和"兰士·比思"，命令他们担负起消灭"β-15"星球来犯者的使命，同时指定这次行动的代号为"魂斗罗"。

整个游戏分为八大关，一般情况比尔和兰士能复活二次，接关三次。但为了增加游戏者的兴趣，通过操纵器（主副机均可）输入密码（上上、下下、左右、右左、B单发、A单发，单、双打选择、START键，全部密码输入需在主题音乐出现后连续完成），兰士和比尔则能复活29次（有的卡能复活99次），为游戏提供了全线脱出的保证。比尔和兰士共有十个方向的攻击（射击）姿势，均通过操纵手柄获得，计有：左、右、上、下、左上45度、右上45度、左下45度、右下45度。对下方攻击手法较特殊：先按A键起跳后马上按下键及B键攻击。按方向键下为左或右卧射击姿势。多试几次就可掌握。按B键为攻击，按A键为跳跃。跳跃如与方向左、右、下配合则分别产生左前跳、右前跳、向下跳。上述这种操作方法对跃过屏障、天险、躲避攻击来说是必须掌握的手段。

第一关　β-15星球地球通讯站（横向）

"β-15"星球的地球通讯站设置在原始森林之中，比尔和兰士手握2M冲锋枪投入了战斗。敌人有时一人，有时三五成群地出现，应开枪消灭他们。这时你会发现一敌狙击手（穿红衣）向我方射击，消灭他！在他上方一开一合的鹰洞中藏着我方特工人员预先安放的武器装备，在出现鹰时开枪击中，即飞出，我方即获得第一种特殊武器——M连射枪，再往前几步，又有空中飞过的武器装备，在它消失前击中它就能取得，这是第二种特殊武器——R加速器。它能提高任何武器的射击速度，这是比尔和兰士获取特殊武器装备的两种方法。

比尔、兰士在作战中要注意，不要只顾自己，要配合密切，相互保护，不要相互牵制，影响前进。这时，一名狙击手在向我方瞄准，比尔、兰士来到行军桥边，桥下已被敌人预先安放了炸药，爆炸后虽然不能危及两人生命，却能使比尔和兰士落水，但比尔和兰士能泅水作战（水中不能跳），神勇不减，还能一施绝技——潜水（按下键），以躲过敌人的攻击。那么如何从桥上通过呢？在离桥还有一块岩石的距离时，在不松开右键的同时按A键连跳，这样敌人的炸药只能放马后炮了。

越过两座行军桥，迎面遇上的是两名狙击手，一明一暗(伏在草丛中)，路边下面的碉堡也在不断射击，比尔、兰士重点消灭狙击手，不用理会碉堡，但要注意两人不能相距太远，否则两人容易相互牵制，不利战斗，且容易死亡，这是整个战斗中要牢记的，两人一定要齐心合力，默契配合。空中又送来了威力巨大的S枪，它可发射五方向散射弹，不要争抢，后面还会有的。继续前进，又有敌狙击手埋伏在林中，安放武器装备的鹰洞旁有一碉堡，虎视眈眈地向你们瞄准。打开鹰洞是第四种武器F激光环绕枪，它火力很猛，但威力不如S枪。看准机会，跳到碉堡旁，用F枪连射，就能消灭它，当然机智的兰士和比尔对付碉堡不会只此一法。后面还有两门机关炮，但他们的射角有限(约正前方90°)，卧倒对准射击就能摧毁。到了悬崖边，对面崖上有一名敌人，不能硬冲，先让他暴露出来(上前引一引)，然后消灭他，下面的岩洞中有第二把S枪(只要跳到对面，朝岩洞射击，射中后，身体不动便能取得)，冲越断崖的要点是冲到到断崖边不松方向键的同时按A键就成，这与冲过行军桥方法相同，是《魂斗罗》的攻关要点。前面又是一堵高高的断崖，不用着急，按B键(本游戏自始至终都可以按住此键，但需游戏机有连发装置，则子弹永远不断，更能保护自己，消灭随时可能出现的敌人以防措手不及)，然后一层一层地跳，初学者建议先跳到最高层然后再向对岸跳，熟练后可在从上数第三层，直接向对岸跳。这里同时会出现两只空中装备，上面是R加速器，刚换上S枪的兰士或比尔再加上R加速器则杀伤力更具神威。下面是第五种特殊武器L火焰喷射器，它一次射击(单发)的威力，相当于2M冲锋枪射击四次。按住B键(连发)则能作为近身防护。前面还有断崖、碉堡和机关炮的拦阻。兰士与比尔应该发挥S五方向散射弹的特长(如火力太集中松一下B键再按)，步步为营，巧妙地消灭敌人，最终来到了巨形发射台前面。敌人的防卫还真严密，有碉堡、狙击手、近距离的连射炮，比尔、兰士看清了中间闪闪发亮的能源仓。面对四面八方而来的攻击，千万不要手忙脚乱，这里有一决窍：在巨形发射台即将出现前先消灭两个碉堡，特别是后面一座，这是关键，然后两人重合在一起向前冲，按住右上45°，当然还有B攻击键，一鼓作气，不用理会其它敌人，便能消灭巨形发射台。有一点必须说明：在巨形发射台出现之前就开始冲锋，否则会有很大伤亡。巨形发射台被破坏，顺利地通过后可以休整一下并向总部报喜：我是"魂斗罗"，破坏敌人通讯成功，OVER。然后可以看一看地图(原版卡中有)，因为后面的路还长着呢！

第二关　3D立体通道(纵向)

比尔和兰士切断了敌人的通讯设施，使"β-15"星球无法增援，消除了后顾之忧，就向纵深推进。忽然出现一条拦路的电网，(电网出现后不能按上键，否则要触电，虽不危及生命，但暂时要麻木，使敌人有机可乘，故要注意)并有横向移动的敌人(一类用枪，一类用滚雷，一类扔手榴弹。避枪可用下键、右键、左键及A键跳跃，躲避滚雷一般用下键和B键；避手榴弹用左、右键及A键)。但是比尔和兰士请记住，躲避不是我们的目的，我们是来消灭他们的。要抓住机会攻击墙上红色闪亮的能源仓，用2M枪八次命中即可(墙上的炮塔只要命中四次)破坏能源仓，电网也不显威风了。比尔和兰士按上键冲锋。这里共有五道电网，每道电网前都有一穿红衣的敌人出现。消灭他能取得武器装备(有时需与敌人周旋一阵才会出现)，冲过枪林弹雨，来到了敌人称为"鹰"的能源控制室。这里共有五个能源仓，还有两门新式翻板榴弹炮，它们交叉的火力似乎使比尔和兰士没有藏身之处，其实不然，比尔和兰士只要左右分两边避开，即可躲开它的攻击。这时要利用它装弹的空隙，先消灭左右两个能源仓，然后消灭翻板榴弹炮。消灭它的方法是在它装弹时对准它射击，在子弹射出还未到达的一刹那先发制人，对准它射击来破坏它。初学者不要操之过急，重复多次定能成功。关键是掌握射击时间，太早伤不到它，太迟危及自己的生命。消灭它之后，再对付中间的两个能源仓。终于上面的左右移动的次声发射器出现了，对付它的最简单的方法是站在地面向鹰的两只翅膀上开火，不用左右跑动……成功了！"敌人——能源库被破坏，OVER"他们向总部报告了这一消息。

第三关　平台激战

紧密的鼓声响起，音乐声中尖锐的高声揭示了未来战斗的残酷。这里是敌人苦心经营的要塞。入口处，碉堡、巡逻兵、暗石、狙击手星罗棋布，水中还有对陆导弹兵，"对陆导弹"落地开花，弹片纷飞，威胁极大。但是三枚对陆导弹之间，仍然有一段安全时间带。比尔和兰士可以通过相互的配合来消灭它们，或者用快速跳跃避开它。这一关主要是考验比尔和兰士的敏捷和相互之间的配合默契程度(否则你们只有多多锻炼你们的跳跃和反应的手法)。踏上小桥后，我们看到了两只自下而上的空中装备器，左边一只是第六种装备"B"，可以短时保护自己不受炮弹袭击(可以在比尔，兰士裤子变色这段时间起保护作用。)，但不要得意忘形，以免失效后被敌人枪弹击中；右边的是R加速器，取得"B"的战士可以从容通过桥上的两堆火，而另一位则要艰难得多，前进过程中要小心不要掉下断崖，这时即使有"B"也无济于事。这里有一点要说明，战士复活时，请不要急于按方向键。等他落地站稳后再

操纵也不迟。再往上跳，不要犹豫。在第三只会移动的平台前，要力争取得S五方向散弹枪和M连射枪。在跳上平台之前可先镇定一下紧张的情绪，即按一下START键。注意，这里即使站着不动，后面也会有敌人来骚扰。好，现在开始两人一起跳上平台（再按一下START键即可启动游戏），别忘了按A键攻击，上面有一狙击手，不太好对付，绕到他的下面干掉他。站在岩石的最顶层，守关的敌人还是没有出现，不用急，原地跳一下，把敌人引出来，那是有两只触手的大怪物。通向内部的通道的门就在它的肚子上，比尔与兰士先在左右两边消灭它的触手，攻击点是最后一节(红色)。现在只剩下怪物的头了，它不时张开大口，发射榴弹和次声波，比尔和兰士似乎有些顾此失彼，其实这里有一奥秘，它的武器有一死角，那就是在两根能源传送管上面，只要比尔、兰士的身体和传送管重叠，然后按上键及B键就能置怪物于死地。

"轰"地一声，怪物消灭了，通道的门被炸开，兰士、比尔兴高彩烈的翻入了地道。

第四关　超3D立体通道(纵向)

又是一个通道（通道的游戏手法略有不同请参照前两关的说明）。这里与前面第二关通道不同点在于多几道电网，并且在能源仓上加上了厚厚的防护层，这给破坏它带来了一定的难度。应该重点提一下的是第七道电网，这里敌人给你送来了S五方向散射枪，就看我方能不能掌握这一稍纵即逝的时机了。能源库又到了，这里增加了一门翻板榴弹炮和一群飞鹰神枪手。兰士和比尔在这里可能陷入困境，子弹太密集了，几乎没有藏身之处。难道只能硬拚吗？且慢！这里也有秘诀，请注意，兰士和比尔应先在中央那门翻板榴弹炮的下面摧毁一只能源仓，这里站立的位置很要紧，必须对准翻板榴弹炮三块小板旁边的两块小板的中央，注意一定要对准这两块小板的正中央，不要按动B跳跃键，先摧毁这门翻板榴弹炮。这时飞鹰神枪手的子弹擦身而过，千万不要乱动，飞鹰神枪手会撞上你的枪口而自取灭亡。待到消灭他们之后，再去消灭另二门翻板榴弹。这样就简单多了。但别松劲！下面还有四只怪圈，他们拚命地保护着"β-15"星球侵略部队的最后能源库。破坏了能源库，他们就将失去在地球上继续扩张的实力，甚至无法逃离地球，失败将成定局。攻击它们在它们互相重叠时才有效。它们垂死挣扎，又放出了"智能跟踪气泡"，千方百计地狙击比尔和兰尔这两位勇敢战士的攻击。

"β-15"星球入侵者能源库全部摧毁OVER——喜报又传到了总部。

第五关　冰天雪地(横向)

成功的道路曲折漫长，在向β-15星球来犯敌人总部推进的过程中将经过一段冰天雪地。而敌人随着灭亡的临近而越来越疯狂。手榴弹成串的从树林后面扔出来，同时还增加了前面没有见到过的重机枪，重机枪的防护板也相当紧固，不易对付。躲过手榴弹的袭击不能操之过急，也不要瞻前顾后，待手榴弹落地爆炸的光环一消失，马上冲过去，如遇到机枪手应卧射。同时应注意在漫天飞舞的大雪(原版卡中有)中敌人射来的子弹和不要放过夺取空中或洞中的武器装备。

前进的道路突然中断了，请注意这里有三只空中装备，它们是S五方向散射弹枪；R加速器；金鹰将使画面中的敌人全歼，应尽力全部取得。双打时先派一人跳上岸边的岩石，引出三只空中装备，然后一举击落。应先取得"S"然后再取得"R"。因先取"R"后取"S"不能发挥"S"的最大威力；"金鹰"则可随时取得，目的是消灭水中的对陆导弹兵。然后一鼓作气，勇往直前，两人同时冲锋，不要停留。这样就可以在第二名对陆导弹兵还未反应过来时冲过断岩，消灭对岸的狙击手。转眼间又踏上了一条人工大道。比尔与兰士不要放松警惕，这里将会出现更难对付的敌人——冰山坦克。看到它出现后，应留一人退后压阵同时不断射击，一人上前迎敌（注意不要冲得太靠前，否则易被坦克压死），并连续射击。它停下来后射击开始有效，如果有一人手中有"S"加"R"则很容易将其摧毁。如果都是2M冲锋枪的话，就得多费点劲，迎敌的战士先靠近坦克，待它射击时马上退后一些，退到它射击不到的地方(但不能太靠后)，这样它又会瞄准你重新射击，然后不断攻击。坦克消灭了，别高兴，又有一辆等着你们。在前进的过程中要小心戒备，要想完全通过这一关还得过一个由手榴弹和重机枪手组成的火力网。这时冰川飞碟又来了，对付它的最简单有效的办法是两人同时冲到它下面，一起边跳边打（按上与B连发键），这样在它没有发挥其威力之前已丧失殆尽。

第六关　输油站(横向)

进入输油站最可怕的是各喷火嘴中喷出长短不一的火焰。通过方法是靠近喷嘴，冲几步马上卧倒，然后乘其停喷之际放开下键按B连发键跳上顶端，再往前冲，这里需要一个个通过，不要操之过急。在前面狙击手下面有一只武器装备箱，内藏B定时无敌防弹衣(如是单人取得可不停顿的冲跳，可保持到跳出最后一只火焰喷嘴而不受到攻击的影响。双人较复杂)。但是久经锻炼的兰士与比尔大概不需要指点迷津了吧！最后守这关的是大机器人，浑身碰不得还能飞出小飞碟伤人，但是比尔与兰士看到它靠近之际跳起从它头顶越过连续攻击它，别看它个儿大，挺吓人的，但经不起打。只听"轰"的一声，大机器人烟消云散，再也不能逞强了。"破坏敌油库成功！over"。

第七关　机械厂内

啊，我的妈呀！这儿怎么竖起了一堵钉墙？别怕，拿起手中的武器摧毁它，但千万要注意停住你的脚步，别鸡蛋碰石头。那三个一组的机械爪子第一只落下来后马上冲过去，停在第二只爪子前，待它落下来后再冲过去，停在第三只爪子前，后面有一堵钉墙，消灭它再冲，继续前进。兰士、比尔过关斩将冲到了一辆矿车前。矿车可以乘座，也可以摧毁，但不能被它压着，迎面而来的第二辆矿车要留着，利用它跳上狙击手站立的平台（消灭狙击手后），因为走上面的平台较下面的平台要安全些。“兰士我真有些眼花缭乱”比尔说。“是啊”兰士深有同感。为什么？原来前面那一组机械爪太吓人了，真的？仔细分析一下不过是有六只机械爪，三只一组，一上一下，原理跟前面没有什么两样。小心一点，没什么大不了的，但要注意一个个的冲，一个冲过后再等后面的一位，然后再往前冲。前面还有四挺机枪和一些敌兵。胜利就在眼前，不要让路基下的两门地对地导弹击中，快速冲到十字前，一起向下45度摧毁它，做到这一点后，双打没什么问题，单打要注意门里会有敌人出现，但不难对付。

第八关　外星人驻地

这里是外星人驻地，斩草要除根。虽然“β-15”星球入侵者气息奄奄，但也决不能留下这群祸根。地球上不允许有外星球入侵者的栖身之地。兰士与比尔拿出你们所掌握的浑身解数，投入与异星人侵者短兵相接的战斗中去，利用你们的聪明才智、灵活机动，大胆果断，心细谨慎的特点，冲破所有异星人侵者的阻挠，最终消灭了“β-15”星球入侵者的中枢电脑。

你们胜利了，最终消灭了“β-15”入侵者的基地，你们胜利地完成了“魂斗罗”的任务，总部派来直升机接你们回总部。兰士与比尔此时此地的喜悦心情可想而知了。而“指挥他们”的你们，成功的喜悦心情决不会亚于兰士与比尔吧！

欲知兰士与比尔新的任务是什么，且看《魂斗罗》Ⅱ代。

第二集　魂斗罗Ⅱ代(超级魂斗罗)

公元3200年，漫长的几个世纪又过去了，对于太空宇宙来说，几个世纪只是短短的一瞬间。“β-15”星球在得到了所派部队全军复没的消息后，立即又派出了第二批部队，装备了新式武器于这一年再次登陆地球，建立了“美人岛”指挥部向地球挑战。地球保卫队总部坚决迎击，再次发出了“魂斗罗”紧急行动命令。比尔和兰士立刻整装出发，扑向了“美人岛”指挥部。

游戏共分为八大关，操作方法及游戏方法均与魂斗罗Ⅰ代相同。但选复活29次方法不同（右、左、下、上、A、B、选择、开始），增加了选关方向下键加选择键。还有一点不同，就是特殊武器在一定时间不取得将消失。做好准备后，游戏开始，比尔和兰士乘坐武装直升机，空降到了一片废墟之上。

第一关　被破坏的城市(横版)

兰士和比尔手握2M冲锋枪，投入了战斗，这里到处都是敌狙击手和敌兵。狙击手的枪法大有提高，敌兵的冲锋速度有所加快。为了适应这些残酷环境，我方特工提供的空中装备大有增加，这为兰士和比尔的攻关，提供了必要的保证，这里特别要提醒的几点是：1.首先是F环绕激光枪，它的威力极大，为兰士和比尔的首选武器之一。2.敌方扔出的手榴弹，在未爆炸前，也具有杀伤力。3.在斜坡上应用右上45度及左下45度攻击前、后的敌兵。有的狙击手会扔手榴弹，应当心！最后战壕中躲着一名狙击手，较难对付，攻击方法是：前跳后立即按下45度攻击，但起跳时应算准不要让他的子弹击中。越过战壕，守关的是敌方的增援直升机，直升机上有四门机关炮，还有增援的敌兵。最快消灭敌机的办法是：在敌机未出现时，跳到左面边上，用B键及A键，同时按方向上键，一般来说敌机的四门机关炮是没有发言权的。摧毁了机关炮后，敌机的发动机暴露了，盯住它！尽可能在敌机着陆前消灭它。

第二关　基地防线(纵版)

在基地防线中的游戏方法上和前面略有所不同，方向键的控制是全方位的（视角为俯视），但没有跳跃功能。这里的基地碉堡和坦克的射击都有一死角，应充分利用这一点消灭它们。冲过小桥，击毁敌人的阻击阵地，打开紧闭的大门，守关的基地坦克出现了。它前面有电网，不能碰，攻击有效点是中间的坦克手，兰士和比尔可派一人正面攻击，另一人则迂回到坦克的侧面或后面，集中火力消灭它。（注意不要被坦克压着）。一声巨响“基地坦克”被摧毁。

第三关　原始森林(横版)

热带丛林中，兰士和比尔正在全速推进。这里特别应该留意的是地下隐秘的机关炮，需卧倒射击，同时还得留神后面的敌兵及丛林中突然冒出的敌狙击手。所以这一关建议冲得慢一点，不要太性急，以免造成不必要的牺牲。还应该注意一点，兰士和比尔泅水作战又多了一个动作——水中跳跃（按B键），这样，兰士和比尔在水中更加自如了。行进途中有一个多管散弹炮拦路，它的火力覆盖面极广，应尽快消灭它。如实在来不及，则可以用手中武器向上射击，摧毁多管散弹炮发射的炮弹，夺得一立足之地，当其它炮弹落地时再跳起躲避，然后再继续攻击多管散弹炮，越过独木桥后有一只“原子能机械蜘蛛”，这个大怪物的

弱点在它的顶上，但是兰士和比尔在这里也不能有效攻击它。所以最好的办法是派一人落地后在远离原子能机械蜘蛛的位置上攻击(必须站着攻击)，看到激光榴弹飞来时卧倒躲避。轰！原子能机械蜘蛛被摧毁了。但切不可松劲，后面还有敌人呢！快向前冲，如果冲得快，后面敌人设置的"地震"就会对兰士和比尔失去效果。这中间有B——暂时无敌防弹衣、F——新式激光环绕枪、S——五方向散射弹枪三只空中装备飞来，兰士和比尔应尽力取得。最后守关的是一台巨大的"模拟地震发射器"，它由四门按轨道移动的"热线导弹"护卫它的中央控制仓。这四门热线导弹行动迅速，子弹密集，大有不可一世之势。不过攻击它最简单的办法是找到它的死角，这个死角位置不大，站位较难一些，它位于中央控制仓的下端。可按方向键对它进行攻击，看到旁边的子弹向你飞来则按B键跳起躲避(平时不要移动位置或跳跃，兰士和比尔都一样)。

第四关　总部

这里是敌人的重点保护地区，兰士和比尔几乎每一秒钟都受到来自四面八方的攻击，战斗异常的激烈。能否过关完全取决于兰士和比尔是否有冷静的头脑和过硬的操作技巧。这里着重介绍几个难对付的敌人。关头的两只超声波气泡武器，应远距离跳打直至不再有气泡出现后，方能通过。在乘坐电梯时不要乱跳，冷静地站在电梯上，随电梯边向上开，边消灭敌人，同时配合要默契。特别是最后一挡电梯，千万不要乱跳，上面有"智能跟踪气泡"出现。最后守关的是一排会移动的激光封锁网，它发射的激光很密，但是有规律，自右向左一道一道的发射，然后再自左向右一道一道地发射。

第五关

冲过了激光封锁线，进入了敌方依靠天险建立的防区。和前面一样，冷静的头脑和过硬的技巧，仍然是攻关的保证。这一关与魂斗罗Ⅰ代中的第三关相似。攻关过程中应注意在出现滚石之后，每过一挡山洞前先向上跳一跳，引出头顶上的滚石。最后守关的大"太空龟"难不住机敏，灵活的兰士和比尔。攻击点是中间的亮点。

第六关(纵版)

这一关由"β-15"地球入侵者亲自把守。兰士和比尔应尽量配合作战，特别是在"太空爬虫"的封锁地带更要一鼓作气，左右开弓，快速通过。守关的第一种敌人极易对付，站位靠边一点它根本伤不到你，变化后，是一只蛇头，同时有一蜈蚣相帮，只要对准中心攻击，注意不要被蜈蚣伤到，一定能过关。

第七关　总部

这里过关的要领是掌握好向下射击的手法（跳起后按方向键下攻击)同时两人之间注意步调要一致，不要相互牵制造成伤亡。最后守关的是"骷髅怪"，应在中间向上攻击它，用跳跃躲避它的攻击。

第八关

比尔和兰士终于踏上了美人岛基地。一群群外星人，龇牙咧嘴，被击中后会发出"吱吱"的怪叫声。这关是本游戏节目的高潮所在。兰士和比尔要充分利用我方特工及时送上的空中装备，取得得心应手的武器，巧妙地与敌人周旋，注意越过断岩的时机。在后面的山洞中，洞顶会上下移动，限制兰士和比尔的跳跃前进。应不要停顿，一有机会马上冲跳，必须两人同时冲，及时消灭"跟踪光圈"。

美人岛基地的控制台从地下冒了出来。兰士、比尔快退后，不要被翻起的石块伤着，等它全部出现后，马上用右上45度连续攻击，它很不经打。

胜利了，"β-15"星球的入侵行动，再一次被接受了"魂斗罗"命令的兰士和比尔粉碎！

第三集　魂斗罗Ⅲ代(飞天魂斗罗)

时光飞逝，一转眼几百年又过去了。"β-15"星球仍然没有放弃对地球的侵略计划，经过了一番更周密的准备，终于在公元3800年，再次光临地球。他们总结了前二次的失败原因，认为最大的弱点是因为没有保证先遣部队的后援支持，准备不足，轻易地给地球人切断了后路，导致有去无回。因此这次精心设计了一个"时空遂道"和"太空基地"。随时与"β-15"星球保持联络，并提供给养、装备，企图一举消灭地球的保卫力量，达到蓄谋已久的占领地球的目的。

地球保卫队总部研究之后，决定再次进行"魂斗罗"行动，将计就计，首先破坏"β-15"星球的时空遂道，然后以时空遂道为入口摧毁它们设立的太空基地。兰士和比尔得到了"魂斗罗"指令，再次踏上了征途。由于作战环境的改变，这次兰士和比尔穿上了飞行服，每人配备了两个适合空间作战的全方向"微形导弹"，它们的发射角度，可以用A键来锁定和解除，极利于攻击各方面袭来的敌人(但缺点是威力不很大)，掌握好微形导弹的使用方法是攻关的必要保证。时间紧迫，兰士和比尔立即投入了战斗。可以预先选关，首先按住副手柄的A、B单发键不放，然后按主操纵器的A单发键和START键选即可选第二关；按B单发键和START键可选第三关；按方向左键和START键可选第四关；按方向右键和START键可选最后一关。按SELECT键和START键可调10人。在作战中和前几次行动一样，兰士和比尔均能获得我方特工预先准备的特殊装备，其中：

S——取得后可加速一级，最多可增加三级速度。

W——扇形激光枪，攻击面较大。

L——激光枪，攻击速度较快，并且可用A单发键连发，能够穿透一般的建筑物。

B——硬触发枪榴弹，当射击的枪榴弹撞到物体后，引爆器被硬触发，榴弹爆炸威力无比，是本游戏节目的首选武器，但缺点是发射间隔时间太长。

第一关　太空炮车

画面首先向右移动，兰士和比尔立即遭到了敌炮台和太空草蜢的攻击。太空草蜢虎视眈眈地向斜上方发射火球，阻挡兰士和比尔的前进，当兰士和比尔接近后，它们又会向上突然跳起。用手中的武器消灭它。兰士和比尔的攻击也可以抵挡它发出的火球，因此不算难对付。继续前进，右下方出现了一只会转动(不移动)的特殊武器库，其中安放着兰士和比尔的特殊武器"L"，不能立即上前取得，必须先将外壳击毁后方能取得(如在外壳未击毁时撞到特殊武器库上，则同样要减少一次复活机会)。再推进不久，一敌空中巡逻机从后面出现了，它的尾部发射着智能跟踪导弹，速度较快，应迅速用手中武器将它击毁。

画面开始向上移动，要小心右边建筑物上的炮台和死光发射器。死光发射器有智能探头，当兰士、比尔接近它之后，立即会发射死光攻击。对付它最好的办法是将全方向微形导弹的发射角固定在右45度上，然后贴近建筑物飞行。这样死光发射器是毫无发言权的，而对付空中出现的太空武士应该是轻而易举的。然后画面又变成横向移动，当心太空战机和太空草蜢的攻击。当画面开始向下移动时，你要将全方向微形导弹固定向左45度，用来攻击左边建筑物上的敌人。此后，画面还会有一段右移动和一段下移动。在向下移动的画面中，左边有许多死光发射器，必须尽快消灭它们。因为此时会有其它敌人从四周向你们围攻，当画面再一次横向移动时，很快就会到达第一关守关处。守关魔王名叫CRGEROLLER，是一座巨型的太空炮车。它的下面有四个炮口，先会放出四个球状物，然后四个球状物会炸开，每个炸成一组3-WAY子弹，躲避3-WAY子弹可以在画面较靠上的地方寻找子弹的空隙。这时下面的四周炮口又会伸出炮台来，不断地向我方发射子弹(如果击毁炮台，炮口还会发出前面的球状物)。中央发射器则不断发射激光，ORGEROLLER的攻击点是在它中央发射器上绿色圆形的核能源库。利用空挡不断向核能源库攻击，即能摧毁ORGEROLLER。最快消灭ORGEROLLER的办法是用"B"弹，只需在它出现时，即对准核能源库攻击。一眨眼的功夫它便烟消云散了。

第二关　修理工厂之战

这里是"β-15"星球入侵者的修理工厂。最难对付的是带有四个关节的太空机械触手，它们有些只会左右摇摆开炮，有些能突然伸长，使兰士和比尔防不胜防。它们的弱点是在它们头上，击中后它们还会做最后的挣扎——解体攻击，必须绝对小心，掌握它们的规律。这一关中还将出现前面出现过的敌人，如死光发射器等。因为这一关是纯向右移动的，所以建议把微形导弹固定向右45度连续攻击。同时还应尽量取得特殊武器作战。这一关的守关者是一条太空蛇(CROSS SNAKER)，它在六个进出口内时隐时现，并不停地用身体和追踪弹向我方发动进攻，它的弱点在头顶。这时兰士和比尔可以将微形导弹固定在上、下方，瞄准它的头顶不断攻击，同时巧妙地躲避它的身体和消灭追踪弹，不久便能将其摧毁。

第三关　激战太空船

这一关共分为两个部分。前一部分有激光发射器、幻影战机和死光发射器向你攻击。这些敌人的消灭办法，前面已说到了。另外，还会有一些幻影战机从舱口内飞出，必须向舱口不断攻击直至将其摧毁，才能阻止从舱口内继续飞出的幻影战机。

然后，随着画面的移动，第二部分出现了。这是一艘太空船名为"ATLANTIS"。它有许多激光发射器，激光的发射是有一定规律的。攻击它时可以将微形导弹固定在右45度向它的发射管攻击，摧毁发射器。当画面开始向右移动时，太空船上又会出现一些超惑体死光发射器，它们的发射管是巨大的，发出死光的范围当然也是巨大的，在它们的顶端还有发射追踪弹的发射器，但你们只需用刚才介绍的方法摧毁超惑体死光发射器后，追踪弹发射器将同时消灭。越过了两组超惑体死光发射器后，画面将开始向上移动，消灭那里的死光发射器，接着画面又开始向右移动，再摧毁一组超惑体死光发射器之后，画面又开始向上移动，此时越来越接近太空船的心脏部位——中央控制器。敌人的火力越来越猛，终于太空船的中央控制器出现了，它的火力配备包括两个死光发射器，两个追踪弹发射器，还有一个会出现幻影战机的舱口，中间是五方向火弹的发射器，同时也是中央控制器的攻击点。在攻击中央控制器时必须先消灭出现幻影战机的舱口和上、下两个追踪弹发射器，然后再瞄准其攻击点猛打，当然必须躲避它发出的五方向火弹。注意上、下两个死光发射器是不能被预先摧毁的，它们将在中央控制器被消灭时，同时消失。

中央控制器被勇敢的兰士和比尔摧毁了，但是"β-15"星球入侵者的太空船还没有被彻底消灭。画面将继续向右移动，一会儿画面又将向下移动。将微形导弹固定向左，消灭那里的死光发射器和追踪弹发射器，

同时也要小心，从上从下会突然出现幻影战机。在画面向右移动时，将微形导弹固定向右45度，消灭一组超感体死光发射器和一批中级炮台后，画面又将开始向下移动，来到了太空船的尾部，那里有核能推进器，在太空船的推进器后面有一火箭炮发射器不停地发射火箭，它的四个喷管口也不断喷着高温的气体，兰士和比尔必须消灭那四个喷气管，才能彻底摧毁"β-15"星球入侵者的太空船。应先从下面一个喷气管入手，然后逐个向上各个击破。

第四关　激战时空隧道

消灭了"β-15"星球入侵者的太空船后，兰士和比尔来到了他们精心设计的"时空隧道"。这里的战斗将更加激烈。这一关开始时画面是向右移动的，注意消灭死光发射器和一群幻影战机，然后画面开始向上移动，并且速度越来越快，兰士和比尔进入了时空隧道。

在高速移动的时空隧道中作战，困难是可想而知的。敌人有：会发弹的圆形细胞和幻影战机利用太空垃圾(注意太空垃圾也具有杀伤力，不能碰，但可以用手中的武器将它们推向两旁）作掩护不时地向我方发出进攻，这时最好的办法是一个在左上方将微形导弹固定向右45度攻击；一个在右下方将微形导弹固定向左45度攻击，两个必须都在对方微形导弹的攻击范围内，这样才能相互照应又不互相干扰。在作战途中，还会有一些中子弹发射器沿着左边或右边的隧道壁出现，最好能在它们刚出现时就予以摧毁，特别是中途出现的十字战机，如果不能迅速摧毁，后果不堪设想，因为它按上、左、下、右的方向轮流发射火焰弹，对兰士和比尔的杀伤力很大。

画面还在高速移动，敌人还在不断地涌现。前面又有一红色发射器出现，它发出一些圆形细胞，而圆形细胞又会发出子弹，必须尽快消灭红色发射器！紧接着敌人的隐形战斗机出现了，它们将围绕着你出现，并迅速合拢向你夹击，必须立即用手中的武器开路，具体办法是：如果微形导弹固定向左，就向左攻击。当隐形战斗机向你合拢时，在不停射击的同时向左移，这样就能利用手中武器开出的路脱身。注意：在开出一条路后必须马上向左移，否则仍然不能脱险。经过一番隐形战斗机的攻击后，又会出现两只红色发射器，在消灭他们之后，又有十字战斗机出现，然后还是幻影战斗机、圆形细胞、隐形战斗机和中子炮台的轮番进攻。敌人如此的疯狂，兰士和比尔必须沉着应战(可以不时地按START键暂停战斗，以略略轻松一下紧张的情绪)。

终于，高速移动的画面慢了下来，兰士和比尔冲出了时空隧道。画面开始向右移动，"β-15"星球入侵者的太空基地就在前面，敌人还是一些圆形细胞和幻影战斗机，然后敌人的两个巨型死光发射器出现了。它们不停地发射着死光，但十分容易对付，只需利用死光间的空隙向死光发射子弹，便能将其击毁。画面继续向右移动，守关的敌人出现了，它叫"GUARD FIRE"，它分为两部分，第一部分有两个发射圆弹的发射器和中央一台三发同步激光发射器。先消灭两个圆形弹发射器，然后耐心地来对付三发同步激光发射器。当三发同步激光发射器被消灭后，将出现GUARD FIRE的第二部分。这次一上、一下出现的是两门死光发射器，当被击毁后，又将飞出一群幻影战斗机，立即消灭他们！中间是时空隧道的能源仓，它不断地发射着子母弹，兰士和比尔应立即利用空隙消灭它！当然也必须小心地躲避幻影战斗机的攻击。

第五关　彻底歼敌

这是最后一关，是和"β-15"星球入侵者首脑总决斗的时候了。当然敌人的兵力也将增多，难度是可想而知的。除了前面出现过的敌人外，这里出现了"β-15"星球的最新武器——高能反射激光发射器。何为高能反射激光？由于激光具有高能，因此碰在物体后能量并不消失，还能反射一部分能量，这样一束激光就能组成一个激光攻击网，同时由于激光是在不断地反射中，因此它的攻击角度很难预料，再加上画面是在移动的，还有其它敌人的攻击，往往使兰士和比尔顾此失彼，手忙脚乱。

另外，高能反射激光发射器制作得相当牢固，兰士和比尔无法将之摧毁，唯一的办法就是找到空隙躲避前进。更可怕的是即使高能反射激光发射器被拉出了画面，它还可以定期发射激光，这是兰士和比尔最难对付的敌人。游戏时可多按START键暂停画面，看清激光的反射方向，以便找到躲避的位置。

在这一关敌人还配备了另一种新式武器——强次声发射器，它不断地发射着强次声波，令兰士和比尔防不胜防，必须在它出现后立即予以消灭，否则后果不堪设想。而双管火箭飞艇会向前（或后）发射火箭(每次两发)，它的行动迅速，但只需对它敬而远之，就无需担心了。紧接着敌人又会有"蜂-20"战斗机出现，它们或左或右直线高速驶出，放出三个旋转飞弹，应小心应付。

不久画面开始向上移动，那里是一个由复杂的高能激光发射器和强次声发射器组合成的"死亡地带"，兰士和比尔几乎身临绝境。要通过这死亡地带，别无高招，只有多按START键了。当兰士和比尔越过了死亡地带后，画面开始向后移动，敌人的又一种新激光武器出现了，它会向左发射红色圆形激光，但只需在它发射后立即攻击即能将其击毙。画面又开始向上移

动了，等着兰士和比尔的又是密集的强次声发射器。必须眼疾手快，速战速决，决不能拖泥带水。犹豫和迟疑将使我方功亏一篑。画面继续向右移动，敌人越来越厉害，最后经过两条伸缩柱后，“β-15”星球入侵部队的总指挥——SHIVAI出现了，它将用上下的眼孔轮流发射激光散弹，紧接着中央骷髅头的口中又会向我方喷出密密的子弹。SHIVAI就这样轮番进攻，企图将兰士和比尔消灭在最后的关头。但是历尽了千难万险的兰士和比尔怎能让它的企图得逞？他们不停地攻击中央的骷髅头，当它攻击时，兰士和比尔机敏地向上或下躲避，然后再躲过激光散弹，回到攻击点猛打，就这样，经过几个回合较量，SHIVI再也呈不了威风了。

兰士和比尔胜利的完成了第三次“魂斗罗”任务，我们将看到精彩的“END”画面。兰士和比尔再一次用自己的行动向宇宙说明地球是神圣不可侵犯的。我们地球人将不惜一切代价向敢于来犯的入侵者坚决地战斗到底。但是来自宇宙的邪恶力量并没有轻易地罢休，它们仍然虎视眈眈地注视着地球，寻找着入侵的机会……

第四集　魂斗罗Ⅳ代　赤影战士
（水上魂斗罗）

公元4029年某日一个明朗的夜空，美国自由女神像旁，人们看到一颗流星划过，紧接着白光一闪，于是整个地球立即笼罩在来自宇宙的恶魔“巴洛特斯”的阴影之中。宇宙恶魔巴洛特斯为了达到统治地球的罪恶目的，已经使得无数不屈抗争的地球勇士牺牲了生命。地球保卫队总部又派出了二名现代超级忍者，他们是“海特”和“肯妮”。他们有着一身过硬的忍者功夫，像两把尖刀插向宇宙恶魔巴洛特斯的总部。

整个游戏共分5大关，每大关又分为若干小关，大关尾均有一守关魔头，消灭后即过关，过关后双人同时加能源8格（满格为16格）。另一位如牺牲则能被救活，但能量只有8格。单人玩时能接关5次（按START键），并能任选海特或肯妮。双人玩时只有6次复活机会（按A键），使用时按作战情况决定是否立即复活，如遇关尾因过关后能复活一半能量，所以不应急于使用复活权，这在双打中保存实力确保全线脱出可起到至关重要的作用。

武器装备：海特和肯妮获得最初武器——激光剑后，在作战中能更换及增加武器种类和增加杀伤力，使之更加得心应手，所向披靡。如原为使用激光剑则能使激光剑增加一级剑气，杀伤距离增加一倍，两次则增加为二级剑气，杀伤距离达半个屏幕之远。但每把剑的威力只能维持海特和肯妮四格能量的损耗，超过四格能量则增加的威力消失。

激光矛——如原使用激光矛则能使激光矛增加一倍出击速度，两次则出现“矛中剑”，它有激光矛的攻击优点——五方向攻击，又具备了激光剑近身攻击的优势，为最得心应手之武器。威力维持同上。

飞镖——不论使用激光剑或激光矛，取得后均优先使用飞镖，每次20镖在能量右上方显示，用完后则变为原来的武器（但飞镖的威力视武器威力而定分为普通镖、加速镖、跟踪镖）。

微形中子弹——使用方法同上，有优先权，是最具威力的武器。但数量有限，只有5枚，注意不要浪费，在对付顽敌时有奇效。

天书——不论剑、矛取得后均加至威力极限，但损耗同激光剑、矛。

练剑——这是海特和肯妮自身所具功夫之一，使用方法按B键单发不放，数秒钟后，即能练剑。威力无比，能打掉敌手8格能量，但己方也损耗8格，所以轻易不要使用，我方能量少于8格就更不能使用。

操纵器B键为攻击键，A键为跳跃键。

此外双打时海特和肯妮能同时取得宝箱中的宝物。

第一关　巧杀四敌

1小关　海特和肯妮在兰斯特号货船上向前推进。这里大雨磅砣，海特和肯妮冒雨作战，首先遇到的是走卒“康巴”，当心他的肘撞，不等靠近就应挥剑消灭他！前面介绍过，A键为跳跃，如遇横栏立即按A键，海特和肯妮就能自动攀牢，再按A键则松手，如按方向上键则翻上横栏，所以这里不要用连发。这是攻关所必需熟练的手法，至关重要。之后你将看到一只白色宝物箱，劈开后能取得飞镖20枚。然后是一只太空猿，继续前进是一只太空龟，当忍者与它平行时，立即会遭到它的加速攻击，因为它有灵敏的智能探头，要小心应付。到此为止，已有三种敌人露面了，要掌握消灭他们的技术，因为他们在后面还会经常遇到。前面有一处隐密的宝箱在画面最下层靠墙附近，要蹲下劈出，里面是一把激光剑。上方宝箱为一能量库（红色加五格，蓝色加四格）。守关的是第四种敌人“小头目巴斯”。他们力大无比，空手赤拳，而且有一飞身猛撞的绝招。要用灵活的跳跃和近身搏击快速消灭他。

2小关　还是在兰斯特号货船的甲板上。首先出现的是第五种敌人“牛头功哈尔特”，不言而喻，他们最擅长的是牛头功，他们虽然不能破坏你们的能量，却能用牛头功阻止你前进。可用跳跃躲开他或干脆挥剑劈了他（命中6次即可），同时还有两名“刀斧手威什”，利用他挥刀的空隙一举消灭，这是第六种敌人。后面就是“热线导弹群”，海特和肯妮应用熟练的攀翻技术

通过。刚刚越过热线导弹群紧接着又是威仕和哈尔特拦路，这里的哈尔特建议跳过为好。

3小关　终于进入了兰斯特号的轮机仓，这里到处是一只只巨大旋转轮盘。当心！又出现了讨厌的牛头功哈尔特，这会儿不用留情，干掉他！继续前进。大轮盘上有一跳板，翻上跳板，随着轮盘的转动，就能到达对面。还是跳板，再前进。小心！这里拦路的是第七种敌人"神枪手伊克"，他有两种射击姿势，一是跪式，要跳起躲避；二是站式，蹲下攻击即可，消灭他应选在此时，快速挥剑，这不，他完了！上方的轮轴中藏有五枚"微形中子弹"。又是一位伊克，因他的站位特刁，用矛攻击较好(45度)，只有剑时，则等他站立时，跳起进攻。海特和肯妮必须团结合作，一个用矛一个用剑，这样才能发挥两样武器的特长，更有效地消灭敌人。同时也能在战斗中体验到团结、默契的快乐。又是伊克，这会儿他更刁，他竟然守在翻板下面，不让你们去打开轮轴上隐藏的"天书"，不用着急！先派一人跳下去，跃过伊克头顶，反身消灭他，然后再想法去取得天书。不过既然称作天书，取得它肯定得费脑筋。守关的还是伊克，此时的伊克可说消灭他已经不费吹灰之力了。

4小关　独眼怪物出现了。样子满可怕的，但我们的勇士还会怕它么？站稳了，给它一阵猛杀狂打，看它还能吓人！

第二关　激战下水道

1小关　下了兰斯特号货船，补充了能量的海特和肯妮又进入了下水道。第八种敌人"水中忍者"他们水陆两栖，还能飞镖。海特和肯妮不应恋战，埋头直冲，但不要忘了路上的宝箱。咦？奇怪！画面怎么停了下来？原来水洞中有八支机械手跟踪，别忙！耐心地一支支消灭它，当心它吐出的光弹。画面又开始移动了，前面喷气的是什么？那是废气管道。每喷两次停一停，抓住这时机，就看你们的攀翻技术了。每层还有"机械龟"，当心！过了这里将看到第九种敌人"飞镰手"，他的飞镰水平很高，很具杀伤力，但不是无隙可乘。大战飞镰手后能量用得差不多了，正巧前面就有一能量库，但同时出现了几只"飞爪"也不好应付。注意后面还有飞镰手，他先声夺人，没见人先见镰，不要操之过急，走一步看一步。

2小关　第一眼看到的是第十种敌人"绝对组合体"，最可怕的倒不是他手中的"物理高能枪"，而是受到攻击后的解体攻击。对付他一定要干净利落，用剑站着攻击，用矛蹲着攻击，注意不要手忙脚乱，沉着应战。前面有一凌空管道，上面的宝物是"微形中子弹"，取得之后对付坐上电梯后遇上的三个"小头目巴斯"便易如反掌。

3小关　一辆巨型装甲车迎面扑来，上面发射散弹及子母燃烧弹，下面还有"重形火焰喷射炮"，怎么对付它呢？海特、肯妮得好好想一想，要不要按一下"START"，对了，俗话说最强的往往是最弱的，那儿火力猛就往哪儿上。原来敌人在发射散弹及子母燃烧弹的过程中，有一个空隙，这就是它的致命点。

第三关　(共3小关)

终于到达了巴洛特斯的魔鬼总部。这里戒备森严，敌手林立，海特和肯妮必须跳过一堵堵的断墙（掉下断墙减4格能量，生命不死），还得消灭一个个敌手，艰难程度可想而知。但只要海特和肯妮利用前面的对敌经验，充分开动脑筋，步步为营，尽量减少自己的能量损耗，相信过关不成问题。马上就要接近守关魔头了，在最后一名伊克的底下，有一隐形的不可多得的宝箱——能源库。这对紧张了好一阵的海特和肯妮来说无疑是雪中送炭。不安的心情烟消云散了，好！继续前进吧！跳过两堵断墙，注意不要得意忘形，以免阴沟里翻船。迎接你们的是"大力巨灵神"，他的身体会分解、组合，受到几次攻击不会减少能量，他有护体神功，坚持不懈地进攻，配合灵活的跑动，它终究不是你们的对手。

第四关　激战通讯楼

1小关　上了通讯大楼，这里天线林立，显然接近了敌人的心脏部位，第十种和第十一种敌人出现了，他们是"高炮手"和"空灵拳"。在推进过程中，海特和肯妮时隐时现，一会儿被挡在栏杆后面，一会儿又被巨大的天线挡住，搅乱了操纵者的视线，同时隐藏着的高炮手，这些都给海特和肯妮的攀翻前进带来了巨大的难度，也把游戏推向高潮，使之更加精彩动人。

2小关　又深入一步，这里是通向大楼主控室的必经之路——云梯房。到处是传动齿轮(大齿轮不能碰，小齿轮有方向性)，还有第十二种敌人"旋风刀"，他被攻击后会化成一阵旋风向你扑来，攻击的要点是不要给他喘气的机会。再往前是机械通道，里面有数只巡逻的"太空螃蟹"，它们较难对付(需攻击15次)，但消灭后能补充能量4格，还不冤枉。终于海特和肯妮一前一后双双踏上了直通顶层的电梯。

3小关　海特和肯妮跨出电梯，刚一露头，不好！魔头"小彼得"带着"太空鹰"正龇牙咧嘴地狞笑。海特和肯妮全力以赴投入了战斗。别看小彼得个儿不高，但腿上功夫还真不懒呢！还有太空鹰在空中的增援，的确不可低估。终于一阵恶战之后，小彼得慢慢地倒下了。海特和肯妮相视一阵微笑，那知道正在倒在的小彼得突然露出了自己的真面目——一只凶狠巨大的太空鹰，它飞上天空，扑打着翅膀，随时准备俯冲下来向海特和肯妮报仇，海特和肯妮目瞪口呆，一时不知所

措。注意在紧要关头，千万不要乱了阵脚，硬拼肯定不行，应找它的弱点，如此凶狠的太空鹰也有弱点？弱点何在？海特、肯妮如果几个回合下来，还没有想出对策，不妨按START键，冷静下来，擦去手心中的汗水，仔细商量一下，然后继续战斗。成功是属于你们的。

第五关　力克顽敌

1小关　不简单！真不简单！你们已经消灭了凶狠的太空鹰，踏入了最后的征途，巴洛特斯的总部近在眼前，但是前进的路途却越来越艰难了。16格能量似乎转眼间就耗尽了，是的，敌人的破坏力增加了何止一倍。这里的盘形机器人，远红外热敏地雷，巨形激光屏障，还有会自断手臂及头部的“萧夫”和发射次声波的“莱克”(这是第十三种和第十四种敌人)，都仿佛想一口吞下能量已近枯竭的海特和肯妮，但是经过了4大关考验的勇士毫不畏惧地接受了挑战，冲入了巴洛特斯的内部堡垒。

2小关　罪大恶极的巴洛特斯，近在眼前，场面进入了最高潮，这是最艰难的一关。盾牌手“马斯”和长矛手“萨尔”星罗棋布，海特和肯妮八面受敌，四面楚歌。要冲出罗网只有靠过硬的本领和机敏的反应，更要有冷静的头脑，方能成功。这里选用“激光矛”较好一些。

你们已经逼近了巴洛特斯，你们会看到一左一右两只宝物箱，左面的是一本“天书”，来的正是时候；右面的是一满箱能量，再一次雪中送炭。如果此时，只剩下海特和肯妮单独作战就应尽力争取同时取得两只宝箱，这样才有希望和巴洛特斯决一死战。道貌岸然的巴洛特斯猛见你们冲了进来，惊恐万分，顿时音乐暂停，万籁俱寂，决战的时刻终于到了。突然间，响起了一阵扣人心弦的音乐声，巴洛特斯从震惊中醒来，现出了狰狞可怕的本来面目，但我们勇敢的海特和肯妮就是为了消灭你才来的，开始吧！最后的决斗！狭路相逢，勇者胜。这场决斗将是惊心动魄的，祝海特和肯妮马到成功。

此卡画面精彩，编排紧凑，音乐动听，难度适中，动作逼真，是近年拿兹米公司出版的一盒优秀节目，使人回味无穷。

选关：在标题画面时，按A、A、A、A、B、B、B、B、A、B、A、B、A、B、A、B、A、B，这时听到一声尖叫。然后依下法按：

所选关数	Ⅰ号操纵器	Ⅱ号操纵器
一-2	/	B
一-3	/	A
一-4	/	A＋B
二-1	B	
二-2	B	B
二-3	B	A
三-1	B	A＋B
三-2	A	A
三-3	A	B
四-1	A	A
四-2	A	A＋B
四-3	A＋B	
五-1	A＋B	B
五-2	A＋B	A
选听音乐	A＋B	A＋B

然后再按START键即可进入选择的关数，如果要再调入接关九次，则在按START键之前再按Ⅰ号操纵器的上键和Ⅱ号操纵器的下键，然后再按START键。

第五集　魂斗罗Ⅴ代　星际魂斗罗

公元8000年，人类开始不满足于地球的状况。随着资源的减少，人口的增加，地球——人类的母亲，已经明显地开始老化了。于是人们开始向太阳系，向宇宙寻找和建立适合人类生存的栖息之地，以缓解地球的重压，其中捷尔的父亲就是开发宇宙移民的先驱者。

一天傍晚，捷尔突然得到消息，他的父亲在一次事故中不幸身亡了。捷尔痛不欲生，但他明白要度过这场人类的危机，将会有许许多多的象父亲那样的先驱者献出生命，于是他默默地在父亲的墓前立志一定要为人类的生存做出贡献。

几天以后，捷尔在收拾父亲遗物时突然发现一张电脑磁盘，他立即把它放入电脑，里面传出了父亲的声音：“一次偶然的机会我得知了外星人一个恐怖的的计划，他们将不惜一切手段阻止人类向宇宙移民。我千方百计用我新设计的激光望远镜搞到了他们星球的结构图，但终于被他们发现了行踪，几分钟后我现在的空间站将遭到他们毁灭性的袭击。孩子，你必须完成一项我没来得及完成的任务，消灭他们！”

原来父亲并不是死于事故，而是遭到了企图阻止人类进行宇宙移民的外星人的袭击，如果他们得逞，地球上的人类和生物都将被毁灭，这关系到整个人类的生死存亡。捷尔来到了地球保卫队总部，坚决要求担任“魂斗罗”行动的主攻任务，为死去的父亲报复，为人类的生存战斗！

按START键，战斗开始。

整个战斗共分为五关，最初捷尔有二次复活机会和三次接关机会，并能在战斗中调换武器(按START键，出现武器选择画面后用SELECT键选择)最初有

两种武器：一是激光手枪，子弹无限；二是三方向散弹枪，子弹的数量在游戏画面左上角显示（左上角有两个显示符号，其中"P"为捷尔的体能，"G"为子弹）当子弹用完后则自动转换使用第一种武器，而体能减完后则减少一次复活机会，体能和子弹都可以在消灭敌人后出现的能源瓶中得到补充（红色补体能，蓝色补子弹），但是能源瓶的出现是没有规律的。在作战过程中，每一关还能增加一种特殊武器供选用。

方向键操纵捷尔的左右方向，A键是跳跃，B键为攻击，START键为暂停键。

第一关 城堡

在这里捷尔首先遇到的是几名太空机器人，它们像兔子那样跳跃着前进。然后是一些空中堡垒，可以跳起开火摧毁。这时从远处导弹基地，还会向你射来导弹。地下埋有地雷，需卧倒消灭。前进不多远，又有一多管火箭炮拦路，它发出的火箭有智能制导系统，不好对付，最好能在它出现时立即摧毁。地下还有一些死光发射器，如果它在上面一层你可以在下面一层跳打消灭他，这些都是本节目中出现的基本的敌人，应熟练掌握消灭它们的办法，对后面的攻关极为有利。最后，有一流弹发射器出现，它的发射管会上下移动，不易对付，消灭它后，会有一"M"标志出现，取得后就能增加一种特殊武器——连射冲锋枪。

最后，出现了一架大型战斗直升机，当他出现后，首先从机内跳出三名妖王，它们的弹跳力很好，最好用三方向散弹枪消灭它们。当直升机第二次出现时，将向你发射导弹，它发射的导弹分为上、中、下三路你必须灵活地用跳起或卧倒躲避，同时还需攻击它的致命点——机头最上面闪着红光的地方。

第二关 城堡内战

这里首先遇到的是另一些太空机器人和一些会旋转发射子弹的空中堡垒，这些空中堡垒可以用跳起攻击法摧毁它们，但必须算准时机，利用它的空隙，还有一种空中飞艇，可以向前冲一段，躲到它们的射击死角——飞艇的下方就可以了。在坐上两层电梯后，会出现一些会发射三发子弹的太空昆虫，它们比较难对付，可以用三方向枪消灭它们，也可以直冲躲过它。然后出现的是一只钢铁机器人，它身态巨大，一步步地向你扑来，你应在它出现后，立即跳打，攻击它的头部，这样，当它到你跟前时，刚好被消灭。消灭它之后，你就可以取得又一新武器——"H"微形枪 榴弹发射器。然后是对付守关敌人——变形金刚机器人，它有两种攻击武器，一种是"陨石发射器"；另一种是"飞链爪"。对付它的办法，可以用微形枪榴弹发射器，走至画面的最左端，不断跳打，起跳时机应控制在陨石接近你时起跳。

第三关 控制大楼

这里的敌人更加厉害了。"300号"机器人手持激光枪成群结队地向你逼来，激光电网随处可见，还有一些机械爪，最讨厌的是在空中飞行的"跟踪昆虫"，一旦被它缠上将很难脱身。还有一种"真空加速质子发射器"也很难对付，不过你只需算准它的发射角度，也不难找到死角躲避，当然也可以消灭它。最后将出现一只"机器螳螂"，可以用微形枪榴弹发射器消灭它，然后你将取得又一种最新武器"高能激光枪"，可以用它来对付守关的"中央控制器"，它的防卫系统的火力虽然相当密集，但仍然是有空隙的。首先你可以在画面中间卧倒，这样，所有的攻击手段都无法伤害你，耐心地寻找时机向中央控制器的能源仓——中间闪亮处攻击。

第四关 外星人的作战部

难度可想而知。但是只要你们熟练了对敌手法后，也一定能从容地对付新出现的敌人，如：旋转质子发射器等。总之，在这一关中，需要你们有非常的耐心和技巧，同时不要忘记灵活地选用合适的武器，这对攻关极有利。而后捷尔遇到了一个变体机器人，它的攻击点在头部，所以捷尔需跳打。但是当它的身体被摧毁后，它的头部仍然有相当强的杀伤力，必须继续不断地攻击，直至完全消灭它，方可取得最后一种特殊武器——强威力导弹，换上这种武器，以对付最后的守关敌人——智能太空电脑。当然你必须躲过它大面积发射的"介子武器"的攻击，可以站在迎面最右端，当它的介子武器发射后跳起躲过并发射导弹攻击它。

终于，智能太空电脑被勇敢的"魂斗罗"战士捷尔摧毁了。外星人企图阻止地球人向太空移民的计划彻底失败了。捷尔完成了父亲的遗愿，但是捷尔还面临着最后的危机——如何离开外星人基地……

第五关 脱出

捷尔破坏了外星人的智能太空电脑后，外星人基地将因失去控制而自行撞毁。捷尔必须离开毁灭的太空基地，但是面临的困难还是不容轻视的。在这一关中出现的敌人明显减少，却有很长的路要走，消灭最后守关的太空船只需用强威力导弹就能奏效。

终于，捷尔成功地离开了外星的太空基地，安全地返回了地球，"魂斗罗"行动再次以胜利告终。但是，以后是否还会再次需要"魂斗罗"行动，我想只要人类还在生存，"魂斗罗"行动就不会消失……

双截龙全集DOUBLE DRAGON

双截拳，乃是当今世上最凶狠、最强有力的一种拳术。

它的来源，最早出自李小龙所创的"截拳道"，这种技击术强调快速、实用、简明，摆脱了传统武术的花拳绣腿，并将现代散打、空手道、跆拳道等的精华吸收在内。李小龙生前，曾收了来自世界各地的几名弟子，其中有一位美国青年，潜心钻研"截拳道"，并不断加以改进，最后终于自创一门崭新的拳术——双截拳。

他就是我们故事的主人公，带有中国血统的混血儿比利·李。

比利还有一位兄弟，名叫吉米，两兄弟以"双截拳"扫荡天下不平之事，干出了许多惊天动地的大事。因此，人们怀着敬重的心情，称两兄弟为"双截龙"。

"双截龙"无疑是当今武坛最杰出的两个英雄人物。

第一部 行 侠 篇

21世纪70年代，美国，芝加哥。

24岁的比利刚从香港回来，想先找份工作，安顿下来，等攒够了钱，自己再开设一家武馆。

于是，他在一家中国餐馆打杂。

一次偶然的机会，他结识了一个美丽的姑娘，姑娘叫凯茜，是一家报社的记者，不仅温柔可爱，而且极有主见。在同姑娘的交谈中，比利懂得了许多道理，对她由崇拜而产生爱慕，而凯茜也为比利的正直、单纯而折服，两个年轻人相爱了。

当地有一恶霸，名叫史蒂夫，是个退伍军人。他纠集一帮流氓打手，开赌场、妓院，贩烟土，敲诈勒索，无恶不作。尽管他雇了一大批拳术高超的男女打手，但仍觉得不满足。有一日，一个金发小伙子找上门来，说想在他手下找份差事。

史蒂夫让大汉阿伯去试他的武功。

小伙子不等阿伯准备好，一阵连番猛击，将对方打得鼻青脸肿。

"很好。"史蒂夫道，"阿伯的武功在我这里起码也可排第三，你能够如此轻松地击败他，想必你的武功绝对不弱，我收下你了，你叫什么？"

"吉米。"

"你能否告诉我，你到美国来干什么？"

"我来找我哥哥，我已经和他失散十五年了。"吉米神色忧郁地回答。

从此吉米便成了史蒂夫手下的一名虎将。史蒂夫的情妇琳达是个妖艳的女人，见吉米英俊潇洒，武艺高超，多次去引诱他，但吉米不为所动。

由于中国餐馆的老板拒绝向史蒂夫交纳"安全费"，史蒂夫便派威尔带着一批打手，将餐馆砸了个稀巴烂，老板也惨死在血泊之中。

那天正好比利和凯茜外出，等他们回来，映入他们眼帘的是一幅惨不忍睹的场面。

"我一定将真相查清楚，并公之于众的。"凯茜咬着牙道。

她真的立即展开调查，一下子就查到了是史蒂夫一伙所为。

史蒂夫冷笑道："这个世界上，敢动我的人恐怕还没有出世哩。那个凯茜是什么人？敢在太岁头上动土！"

琳达递过一张照片："就是这个小妖精，每日新闻报社的记者。"

"长得不赖呀！"史蒂夫邪恶地笑道："找她来玩玩。"

琳达道："听说她男朋友可厉害了！"

史蒂夫哈哈大笑："那更好，我正想会会他呢！"

当天晚上，在去比利家的途中，凯茜被一伙流氓堵住了。

"让开！"凯茜大声道："你们想干什么？"

威尔狞笑："我们老板想让你去一趟。"说罢，一拳击中凯茜小腹，凯茜顿时昏了过去。

威尔将昏迷不醒的凯茜扛在肩上，背到了史蒂夫的魔窟里。

比利在家中等凯茜，一直等到深夜，仍不见她回来，他心中掠过一丝不祥的阴影，出事了！

师父的告诫在他耳畔回响："任何时候，都不要惊惶失措，更不要怒火攻心，要冷静，再冷静……"

他迅速查到了这一切都是史蒂夫一伙所为，他要找这个恶魔算账，要救出凯茜。

他要向一个庞大的势力挑战，而他所倚仗的只有一身武功。

"截拳道"的功夫分七层，层数越高越难，但威力也越大。

第一层为头撞攻击和快速直拳、直腿。

第二层为"升龙式"钩拳和连环摆身腿。

第三层为腾空飞腿攻击。

第四层为揪对手头发以膝攻击，为杀手招。

第五层为"武松打虎"式，骑在敌人背上，可掌劈敌人耳根，快速毙敌，亦是杀手招。

第六层为"铁肘功，威力无比，招数阴毒，乃比利之看家绝招。

第七层为"闪电连环腿"，此招一出，敌必败无疑。

比利将各招演习一遍，拳头捏得格格作响。他一切准备就绪，向着史蒂夫的老巢进发。

黑暗的街道，这里是臭名昭著的"红灯区"。

威尔领着一批流氓正在寻欢作乐，比利已悄悄闯了进来。

一番打斗，这些流氓哪是比利对手。几个身强力壮的黑人气势汹汹地扑来，还捡起地上的铁桶向比利狠砸，比利施展拳脚，将他们全都打翻在地。

琳达闻讯，手执皮鞭冲了过来。

"哪个小子在此撒野？报上名来！"

回答她的是硬生生的一拳，而后她的皮鞭也被比利夺下，比利狠抽了她几鞭，她哭叫起来："别打了，求求你别打了！"

"凯茜在哪儿？"

琳达手指仓库："那儿！"

比利一脚踢开琳达，向仓库奔去。

琳达擦掉嘴角血丝，冷笑道："小子，你死到临头了！"

仓库里，埋伏着一批黑人打手，比利刚一进门，便遭到他们的袭击。比利定下神来，连续几招"升龙钩拳"将他们打翻。这时，铁门顿开，黑大汉阿伯气势汹汹地走了出来。

这阿伯可真是人高马大，比利只能够到他胸口。只见他一阵重拳劈头打来，将比利打翻在地。比利看准时机，先一招飞腿将他踹倒，再逼近他用快拳猛击！高个子的弱点终于暴露出来，一旦近身攻击其下三路，他便无计可施。两人打倒了传送带上，阿伯已站立不稳，只有招架之功而无还手之力。比利轻轻一招，便将他打入传送带下的深沟内！

比利一阵猛追，来到了建筑工地。这里也是史蒂夫的一个据点，埋伏着大批打手，打手的头头叫卢波，别看长得白白胖胖，身法却格外轻捷，招术也极为毒辣。

比利与卢波等人展开了较量。他一招飞腿击去，卢波低头躲过，反身一阵快拳击来，比利变招，顺势揪住卢波头发，用膝盖对他一阵狠击，然后将他重重向后摔出！这个歹徒惨叫一声丧了命！

歹徒们不甘失败，连土造炸弹也用了出来。一打手"呼"地扔出一枚炸弹，比利一闪，炸弹的引线"嗤嗤"燃着，还未爆炸，比利向打手挑衅："来，来呀！"打手向比利扑来，脚正踩到了炸弹上，"轰"地一声，打手自己被炸得粉身碎骨。

比利攀上铁丝网，夺下一根大木棒，狠扫而去。歹徒望风披靡。比利边打边冲，最后冲到了一幢大楼的楼顶。

迎接他的是一个身材魁梧的汉子。

比利一惊，"你是中国人？"

"不错！"汉子高傲地道："我就是秦大爷，难道你没听说过吗？"

比利冷笑："原来是唐人街上的秦教头，想不到你也甘心当史蒂夫的狗！"

秦大叫："废话少说，看招吧！"他狂叫着，双掌舞动，向比利击来，这是他最拿手的"八卦连环掌"。

比利道："我为中国武林铲除你这个败类！"抬腿相迫。两人拳打脚踢，拼死格斗。秦虽然凶狠，却比不上比利灵活，被比利一阵近身攻击，打得晕头转向，比利揪住了他的头发，将他扔下楼去！

魔窟里，史蒂夫将凯茜绑在柱子上，正欲对她施暴，吉米无声无息地闯了进来。

史蒂夫恼恨地问："你来干什么？"

吉米不动声色地道："还是让我来看管她吧！"

史蒂夫只得悻悻地离开了屋子。

吉米替凯茜解开绳索，轻声道："放心，我不会伤害你的，不过，你得告诉我，你什么事得罪了史蒂夫？"

荒野，比利正与一群疯狂的打手拼死打斗。这群歹徒竟然用出飞刀，企图暗算比利。比利眼疾手快，一招飞腿踢下对手的飞刀，捡起后回掷而去，鲜血四溅，歹徒纷纷丧命。

敌人越来越凶狠，比利被连番击中，他一咬牙，使出杀手招，骑在敌人身上，用重拳将其击毙。

打到河边，比利夺下大棒，将数名歹徒扫入河中。他走上桥，桥已断，但这又怎能难住比利？他纵身一跃，便跃到对岸。岂料对岸一个刀手已埋伏多时，比利刚一落地，他已一刀飞出！眼看比利就要遭毒手！

比利的反应也是快得惊人，他脚一点地，立即又是一个飞腿，"铮"地一声，飞刀被踢落，这下轮到那个刀手倒霉了，比利大棒挥去，将他打得栽入河中。

比利一阵猛冲，来到山前。忽然"轰隆"一声，山壁被打穿两个大洞，两个杀气腾腾的巨人冲了出来。这巨人比黑人阿伯更为凶恶，拳打脚踢，份量极重。比利受到两人围攻！连连失利，情急之下，他使出第六招——"铁肘功"，反肘攻击，出其不意，巨人的肋骨被击断，不多久便倒地丧命。

比利知道，自己陷入了迷阵，如果再往前走，只会在原地兜圈子，正确的途径是进入山洞。

洞内阴暗无比，尖厉的棱石不断从洞顶坠下，危及比利生命。比利小心翼翼地躲过尖石，向前冲去。前面一大片火坑挡住了去路，只有上面索桥上的三辆滑车可供摆渡。比利凭借其高超的武功，跃到滑车上，再从滑车上跳到对岸。

唐人街武馆的弟子埋伏在此，他们的装扮都如同秦武师，招数也一模一样。比利连环肘击，将他们全部干掉。随后他打开门，进入又一个山洞。

洞内更加阴暗潮湿。敌人向比利连连掷出炸弹，比利闪避，并捡起地上未炸的炸弹，回敬而去，"轰隆"声中，歹徒纷纷丧命。

前方又是火坑，洞顶的棱石又纷纷下坠。比利凭借其高超的跳跃技术，终于冲过这一危险地带，惊险之情，难以言表！

潜藏在洞中的两个绿毛巨人还想顽抗，比利使出了第七招——"闪电连环腿"，打得他们毫无抵抗之力。

比利出了洞，来到魔窟门前。琳达手下的一批女打手从山洞中涌出，发疯般地用快掌猛击比利。比利自然对她们不会客气，揪住她们的头发，象扔麻袋一般，把她们全部扔到了山下！

比利攻入了魔窟。

魔窟入口，机关重重，活动墙的石柱不断伸出，向着比利猛撞，比利连环飞腿，一鼓作气冲过了机关阵。

前方是个由钟乳石构成的大厅，骷髅头高悬在上，阴森恐怖。忽然，唐人街武馆的数名弟子持刀冲出，向比利发动攻击。比利挥拳击腿，倒肘撞膝，使出杀手招，将其全部消灭。随后他跃过深沟，石壁忽然破裂，一个黑大汉杀气腾腾地钻了出来，比利不想与之纠缠，径自沿石梯向上爬去。黑大汉身体笨重，无法攀上石梯，只能呆望着比利从手中逃脱。

比利来到平台上，同一伙快拳打手展开殊死搏斗，他以"闪电连环腿"击毙顽敌。

魔窟入口处的顽敌全被扫清了。

比利出现在水城楼上，他灵巧地从窗沿上跃过，将前来阻截的女打手击入河中。然后，他跃上三辆上上下下的电梯，进入了一个狰狞的老虎口，里面便是史蒂夫的密室。

最后的决战开始了。狭窄的过道里，比利边打边冲，史蒂夫手下的爪牙被接连击倒，终于到了铺着红地毯的格斗厅，史蒂夫站在平台上，示意手下几个最精锐的保镖动手，比利越战越勇，根本不把他们放在眼里，大汉阿伯兄弟被击毙，秦武师的两个得意门生亦丧命，琳达姐妹欲作顽抗，却又怎是比利的对手？快拳手洛彼兄弟也全部被消灭。

史蒂夫这下有些着慌了，他想不到比利竟有如此神力，独自一人便将他的手下全部消灭了，他只得取下冲锋枪，亲自出马。比利守在门口，待他刚一探头便飞起一脚，将他踢倒，那史蒂夫也非寻常之辈，抬手便是一阵扫射，比利急忙侧身躲过，逼近对手，用闪电连环腿和连续钩拳发动猛烈攻击，史蒂夫虽然极其疯狂，却难敌比利神拳，渐渐不支。

就在这时，吉米出现在门口，史蒂夫大喜，叫道："吉米，快来帮忙！"

吉米冷冷地说："好，我来帮你。"走到史蒂夫身后，忽然扬手一拳，插入他的后心，史蒂夫万没想到吉米会对他下手，两眼都发直了。比利趁机飞起连环腿，击毙了这个歹毒的家伙。

比利对吉米说："谢谢！"吉米望着比利，久久才道："不用谢，哥哥，难道你不认得我了吗！"

"弟弟！"比利惊喜交加。

这一对兄弟终于重新聚在一起。

比利问："凯茜怎样了？"

吉米道："她没事。哥哥，我们来个公平决斗如何？"

"为什么？"

"因为我也爱上了凯茜，但她只能在你我两人中选择一个。"

不由分说，吉米便向比利发起了攻击，比利只得应手反击。这两人都是"截拳道"高手，武功不分伯仲，这场恶斗，直打得天昏地暗。比利见吉米攻势越来越凌厉，只得使出绝技，拼着最后一股劲，将吉米打败。

吉米黯然道："好，哥哥，你的武功确实高我一筹，凯茜是你的了，你要好好待她。"

比利："吉米，你去哪儿？"

吉米："我再去练功夫，你多保重。"说罢，头也不回地走了。

比利推开内室门，凯茜就坐在里面。比利此时百感交集，一把搂住凯茜，紧紧将她抱在怀里，凯茜深情地吻了一下比利……

如此浓情，有谁还能将他俩分开？……

第二部　复　仇　篇

吉米离去，三年没有消息。

比利和凯茜已结了婚，他们在海岸边开设了一个"双截龙武馆"。比利一面将武功授与他人，一面自己也在加紧苦练"双截拳"。他吸收了李小龙"截拳道"的精华，并加以自己的创造，终于研究成功一种极其迅猛的拳术——"双截拳"。

"双截拳"讲究以快制敌，拳后发而先至。招术上，近身以膝肘攻击为主，远距离攻击则用"腾空飞撞"和"霹雳旋风腿"这两大绝技。

"霹雳旋风腿"是"双截拳"的必杀绝技，腾空后作

720°旋转，双腿扫击四周，凶猛无比。比利凭着这一招，已打败了众多武林高手。

就在这一年，一个神秘人物从日本来到了美国。

这是一个功力十分高超的忍者，因善使“幻影拳”，而被称为“幻影之王”。据说他出道以来，还未逢着对手。这次他来，还带了一大批武艺极高的忍者。

他是来找比利复仇的！

原来，被打死的史蒂夫是他的结拜兄弟，他发誓，一定要杀掉比利和凯茜！

阴影已笼罩住这一对青年人，但他们毫无察觉。

一个月黑风高之夜，忍者劫持了独自在家的凯茜。等比利回家，见到的只是“幻影之王”留下的字条：

“比利，你若想要回你的凯茜，就来西大街吧，幻影之王恭候着你！”

比利岂能再次失去自己的心上人。他明白，自己这番遇到的对手，远比上次强数倍，他同时也明白，自己已别无选择！

西大街，比利遭到众杀手的围攻。这群家伙个个身手不凡，几个侧身滚翻，敏捷异常。比利以“霹雳旋风腿”力敌众手，打得漂亮、干脆！

大楼上处处有埋伏，女打手挥舞铁链；男打手连掷飞刀。比利以快捷无比的拳脚肘膝摔等各项功夫，打得敌手叫苦不迭。

忽然，一个红色的身影出现在比利面前。

“吉米?!”

“你怎么来了?”比利又惊又喜。

“为了凯茜，我一直无法忘记她。”吉米动情地说。

比利紧握住吉米的手：“好，我们联手出击！”

“双截拳”本来就适合双人联手，现在这两兄弟合在一起，威力不知比以前大了多少！“双截龙”默契配合，拳脚齐发，一路上过关斩将，所向披靡。

转眼攻到了大楼楼顶，迎面撞上一个巨大的金属机械人，“幻影之王造了这么个怪物?”吉米皱起眉头。那家伙力大无比，交手数合，便将比利一把揪起，挥动铁拳一阵恶打。吉米连忙冲到铁家伙背后，一招“升龙钩拳”将它击翻，救下比利。比利借势一记反腿接一记钩拳，打中机械人。随后，两兄弟一番连续飞腿将机械人打瘫。岂料那铁家伙“呼呼呼”又重新拼装起来，比利怒不可遏，腾空跃起，膝盖猛烈撞向对手——这正是威震天下的一招“腾空飞撞”！机械人被撞得飞出十余米，从高楼坠下，粉身碎骨！

首战告捷！

两兄弟在摩天高楼顶端，和众打手展开了一场恶战。楼顶立足之地极小，稍有不慎便会坠楼丧命。来到第二幢高楼上，一架直升飞机扫射着飞来，比利和吉米敏捷地侧身闪开。直升飞机停在空中，众打手跃下，向比利和吉米疯狂进攻。其中最厉害的是蓝衣拳王，他们出手快而重，腿功尤其毒辣。比利急忙顺着排水管爬到楼下，守在一边，待拳王沿水管爬下之际，忽然飞出“霹雳旋风腿”，将他们打得远远飞出。

一番恶战之后，两人来到了停在平台上的直升飞机前，这飞机是飞往“幻影之王”的老巢——金刚岛的。两兄弟正欲潜入飞机，忽然，一伙埋伏多时的忍者持刀冲出。这群家伙武功极高，出手快如闪电，轻功腾挪自如，怪招奇功层出不穷。吉米出手不及，反遭对手连续攻击，他正欲后退，一忍者忽然腾空跃起，一把梅花镖直撒而下，吉米躲闪不及，身上中了一镖，鲜血飞溅而出。“大哥，怎么办?”比利沉着地判断了一下敌人的位置，原地不动，待忍者扑来之际，敏捷跳起，以“旋风腿”将他扫倒。吉米恍然大悟，如法炮制，以连续不断的旋风腿，打得忍者毫无还手之力，这伙守敌被肃清了。

就在这时，直升飞机发动了，向着天空升去，两兄弟急忙跃入了机舱。

狭小的机舱内，歹徒持棍冲出。开飞机的家伙开启了舱门，强烈的狂风吹得两人站立不稳，稍有不慎便会被卷出舱外，死于非命。比利和吉米侧身于机舱角落，远离舱门，夺下铁棍向歹徒还击。最后，一个巨人出现了，他以重拳狠击两人，并抱住对方向后摔出。吉米看准时机，一招“腾空飞撞”击中巨人小腹，巨人被弹到舱门口，恰在此时，舱门开了，他站立不稳，惨叫着摔出舱外！

两兄弟夺取了飞机控制权，驾着它飞抵金刚岛。

“幻影之王”早已布置好重重埋伏，企图将两人杀死在此。他设置了好几道关卡，每道关卡都有武林高手把守，凯茜已被他施了魔法，动弹不得。这种东瀛的法术实在是可怕，二十四小时之内，凯茜将在昏迷中死去。“幻影之王”心想：小子，即使你真有本事，将我的手下全部打败，我也不怕，反正我的“幻影拳”也正想会会你们的“双截拳”呢！只怕你们根本到不了我的面前！

金刚岛上又是一番恶战。两兄弟扫清了岸上的敌人，乘电梯下到坑道。坑道内机关重重，天花板上布满铁钉，环境十分险恶。两兄弟使出绝世奇功，力敌拳王。吉米一阵狂打，而后一把揪住他的头发，用膝盖向他下巴猛撞，然后将其狠狠摔出！

一个身材十分魁伟的黄毛巨人出现了。他的掌劈和肩撞凌厉无比。两兄弟互递了个眼色，一个绕到巨人背后，前后夹击，以快拳打得他无法还手。双拳难敌四手，巨人纵有天大的气力，也难敌“双截龙”的夹击，片刻便被击败。

战斗越发激烈，女打手疯狂地掷出手雷，一时爆

炸声四起。以其人之道还治其人之身！比利和吉米捡起未炸的手雷反掷而去，女打手被炸得粉身碎骨。另一伙男打手连连掷出飞刀，但也难以抵挡两兄弟的快拳，一番恶斗，敌人死伤惨重。

又是个乱发巨人！看来他是这关的"高手"了。比利兄弟哪把他放在眼里，前后夹击，将他一番痛打！

两人从传送带上跃过，出了坑道，进入树林。

在河畔，众打手尾随而来。两兄弟揪住他们的头发，把她们全抛进河里。而后从河中央的断石桥跃到对岸，从山崖上爬下一伙红发打手，两兄弟一番腾空飞撞，将敌人全部击入河中。

他们沿长绳爬到山崖上，迎面而来的敌人掷出燃烧弹。玩火者必自焚，让他们自己丧身大海吧！有两个巨汉刚从门里探出头来，便被"霹雳旋风腿"扫到了山崖下。

走下山崖，迎面遇上一伙绿衣人。这乃是东瀛一等武林高手，"双棍门"的武士，善使两根铁棍，腿功也神秘莫测，最拿手的一招叫"空翻筋斗腿"。比利兄弟以毒攻毒，以"霹雳旋风腿"和他们空中对招。这群武士终被击败。不甘失败的歹徒开出了一辆重型铲车，比利看准时机，顺着履带、排气管一跃而上，来到车头，将发动机关掉。众打手急红了眼，只得跳出来作殊死一搏。比利和吉米站在履带上，连续用旋风腿将顽敌击败。

"幻影之王"的手下连连受挫。比利兄弟一鼓作气，攻入了神庙。

神庙内阴森恐怖。几个漂浮在空间的平台时隐时现，一批高手暗伏其间。向两人连施杀手。两人边打边冲，凭着高超的功夫，算准落点，在脚下这块平台消失以前，立即跃上前方的平台。最终，两人攻进了神庙内殿。

这里的机关更为繁多，打斗也变得格外惊险。两人从一排滚动不停的传送带上跃过，继而在一间地板逐渐缩短的屋子里同高手恶战，倘若不能在数招内杀敌，将会无立足之地而坠入地下的铁钉阵，死于非命。两兄弟不敢怠慢，连施"腾空飞撞"和"升龙钩拳"等必杀绝技，险过难关。接下去是齿轮室，关键在于要在齿轮刚停的时候跳上去，否则齿轮一动，将会站立不稳。然而，齿轮停止的时间极短，如何才能算准时机？比利仔细观察，发现了规律，"吉米，我们等齿轮转动三秒后立即跳上去，时间正好！"一试，果然成功！

最后一间屋子里有上下两层平台，吉米沿梯子爬上，两兄弟一个在上，一个在下，力敌众手。经过一番血战，众高手全被击败。那个黄毛巨汉再次败于"双截龙"之手，无奈，只得将"幻影之王"的王宫秘密入口告诉他们。

"双截龙"勇往直前，攻进了王宫。

这回，"幻影之王"真有些心虚了，莫非这两兄弟的武功真是出神入化？但他对自己的"幻影拳"依然很自信，更何况，他还给两兄弟留了好几道难关呢！

既然是王宫，守敌自然是高手中的高手。但此刻两兄弟已积累了丰富的实践经验，配合也越发默契，"双截拳"大显神威，打得众敌狼狈不堪。

进入地下大厅，忽然，一群精锐忍者狂扑而来，一时间身影拂动，飞镖满天。用拳击是不能封住他们的，必须使出"双截拳"中的绝技！两兄弟互相递了个眼色，腾空而起，双双飞出"霹雳旋风腿"。经过一番苦战，终于将这批精锐忍者全部除掉。

阴风四起，鬼哭狼嚎，两个"幽灵"现身了，竟与比利、吉米长得一模一样！这乃是"幻影之王"制造的两个"黑暗双截龙"，是邪恶的化身。比利兄弟若不能将他们击败，自己便会被邪恶所取代，"幻影之王"的这招真是狠毒之极！此时，两个幽灵已迅速出手，使的竟也是"双截拳"，而且会以气功光团伤人，最凶狠的一招是"鬼魂附体"。两兄弟同"黑暗双截龙"厮杀，使出平生所学，打得难解难分。忽然，幽灵消失不见，"小心鬼魂附体！"两人立刻使出旋风腿，使幽灵无法近身。斗了十几个回合，毕竟邪不压正，两幽灵全被击败，化作一滩脓水流入地下，消失得无影无踪，大厅内重放光明！

"幻影之王"的最后一道防线被攻破了！两兄弟冲入内室，救出了昏迷不醒的凯茜，但他们还未仔细看她一眼，只听得一阵狂笑，身披红色披风的"幻影之王"已来到了他们面前。

无疑，这是最后的决战！

"幻影之王"狞笑道："好小子，送死来了！我的'幻影拳'还从未遇到过对手哩！"

两兄弟相视一笑："该死的是你——幻影之王！"

"幻影之王"道："凯茜是死定了，你们谁也救不了她，而你们两个，也将随她而去，看招吧！"

话音未落，"幻影之王"已猝然出手。这"幻影拳"果然厉害，快拳重腿自不必说，那三大绝技真是凶猛无比，第一招叫"雷霆旋风掌"；第二招叫"倒挂金钩"；第三招叫"隐身攻击"，这第三招最为歹毒，隐身之后神不知鬼不觉地来到敌手身边，给对方以致命打击。

一场"双截拳"对"幻影拳"的大战在黑暗中展开！

两兄弟使出招招绝技，力敌对手。一旦"幻影之王"隐身不见，两人立即以"旋风腿"四面扫击，以防他近身，此招虽能破，那迅猛无比的"雷霆旋风掌"却杀伤力极大，吉米被打得满脸是血，比利也身负重伤。

两兄弟一咬牙，以"腾空飞撞"重击"幻影之王"，"幻影之王"被逼入王宫，再也无法施展隐身术。两兄

弟趁机将他围住，以快拳对他猛击。“幻影之王”几个连续滚翻跃出圈外，忽然一个腾空“旋风掌”反击回来。比利看准时机，大叫：“双人霹雳旋风腿！”两人同时跃起，恰在空中同“幻影之王”相遇，比利和吉米同时使出“霹雳旋风腿”，千钧之力，无人可挡！“幻影之王”一身惨叫，慢慢坠下，登时毙命！

这个疯狂的忍者终于遭到应有的下场！

此时，经过方才那场恶战，比利和吉米已体力不支，他们望着满身是血倒地身亡的“幻影之王”，脸上露出了胜利的微笑。

比利将凯茜抱回家中，可是凯茜已停止了呼吸。

两人坐在凯茜身边，泪水止不住滚滚而下。

眼泪滴到凯茜的脸上，忽然，凯茜的睫毛动了动，她秀美的眼睛睁开了。

“活了，凯茜活了！”比利欣喜若狂。

爱情的力量使凯茜死而复生，这真是奇迹！

比利和凯茜相对无语，他们紧紧地、紧紧地拥抱在一起。“我不会再让你离开了，不会的，永远不会！”

吉米早已默默地离去，他的归属又在哪里呢。

第三部　夺　宝　篇

比利终于说服吉米留下，和他一起开设武馆。

兄弟之间的情谊毕竟难以割舍，吉米留在了美国，和哥哥一起，将“双截拳”发扬光大。不久，他遇到了一位美丽的姑娘，两人很快结了婚，过着幸福美满的生活。

兄弟俩继续练功，已将“双截拳”功夫又练到了更高境界。他们发明了“腾空摔”，以跟斗翻到敌手面前，顺势揪住头发摔出。他们还发明了“反弹式飞腿”，两人配合时，一人跳到同伴肩上，借同伴的推力反向踢出飞腿，威力巨大，如果单人用此招，可以吸在墙上反弹，同样有效。至于那一招威震天下的“霹雳旋风腿”，更是练得出神入化，一招发出，招招相连，纵使敌人躲得了第一招，却无论如何避不开第二招。

一切似乎都很平静，然而……

世界上一直流传着一个传说：埃及金字塔是个神秘的地方，无论是谁，只要进入法老密室，必定丧命。

许多年来，有众多冒险家前往金字塔，但没有一个活着出来。

金字塔里究竟有什么呢？

近日，大街上出现了一个巫师，声称只要找到三块圣石，便可进入大金字塔，解开千古之谜，而圣石就在他的手中。此事被一国际犯罪集团得知，立即出动，盗走了三块圣石。由于内部分裂，大打出手，三块圣石被分别置于三个地方：中国、日本、意大利。巫师前来请求比利相助，找回圣石。比利正在犹豫，那边美国的黑社会集团已抢先下手，砸了“双截武馆”，并打伤其学员，以威胁比利和吉米不得插手此事。

是可忍孰不可忍！比利本来在犹豫，这样一来倒激起了他的怒火，无论如何，先要除掉黑社会头子“铁塔”及其爪牙！

此时，武馆已被黑社会分子控制。比利和吉米忽然出现，三拳两脚打倒了看守，救出奄奄一息的叔伯。突然，一群疯狂的打手冲了进来，他们是光头牛仔和长发酒鬼。这帮家伙出招毒辣，下手极重，尤其是酒鬼的腿功特别好，善用连环腿攻击。比利和吉米沉着应战，用“腾空摔”将他们连续摔倒。

两人冲出武馆，来到大街上。大街上全是“铁塔”的手下，其中的浪女姬蒂动作迅捷，飞腿凶猛。比利和吉米拉开架势，以“反弹式飞腿”出其不意地打击敌人。吉米揪住了姬蒂的头发，一番膝肘攻击，浪女瘫倒在地。

众打手各个持有凶器，匕首、酒瓶，两兄弟夺下凶器反击。他们得知“铁塔”将巫师关在一个仓库里，便直追而去。

仓库里又是一番恶战，最后“铁塔”终于出场。这是个身材十分高大的汉子，一身黑衣，满脸胡子，模样十分凶恶。他力大无穷，善使连环快掌，重力飞腿也是他的拿手好戏。比利和吉米掏出了带在身上的两节棍，同“铁塔”展开恶战。这两节棍的功夫本来也是李小龙所授，比利兄弟深得要领，运用得炉火纯青，不多时便打倒了“铁塔”。美国的黑社会“铁塔”帮被解决了，巫师得救。

巫师告诉两兄弟，这三块圣石若是落到一个邪恶魔王的手里，世界将面临灭顶之灾，所以，当务之急是要夺回圣石。比利追问魔王是谁，巫师只知道它在埃及，别的一概不知。

虽然是满腹疑惑，可是两兄弟还是决定加入夺宝的队伍。他们告别了自己的亲人，跟着巫师出发了。

第一站，他们先前往中国。

比利想起，当年在中国学艺时，认得一个北派雄狮武馆的掌门陈松文，算起来陈松文还是他师叔，这番夺宝，若得陈松文相助，事情就好办多了，但这位师叔脾气十分古怪，而且顽固得很，可能不好说动。不管如何，比利和吉米准备先去雄狮武馆，看看情况再说。

雄狮武馆在长城边上。岂料黑社会分子早已设下毒计，挑唆雄狮武馆向比利兄弟出手。雄狮武馆的几个弟子心术不正，受美国黑社会流氓的重金利诱，果真设下埋伏，欲置“双截龙”于死地。

这一日，比利兄弟行至长城上，忽遭一伙武林高手偷袭。这里面除了美国的光头牛仔和长发酒鬼之外，

还有一批身穿红衣绿裤的中国武士。雄狮武馆的弟子果然是武艺非凡，一招“铲地腿”功力十足，凶猛无比。他们手握钢叉，以奇拳怪招向比利兄弟出手。比利兄弟使出“霹雳旋风腿”绝技，同各路打手展开了“长城大决战”。几个美国歹徒也使出了“反弹式飞腿”，比利一惊，他们何以也学会了“双截拳”的最新绝招？显然，他武馆中也混进了许多心术不正的徒弟。无奈，只得进行一番恶战，毕竟两兄弟技高一筹，力挫群雄，攻入了雄狮武馆。

武馆里，众打手蜂拥而出。姬蒂混在人群中，使出“脉冲神剑”，企图暗算兄弟俩。一场恶斗，打得难解难分，比利大叫：“让你们掌门出来，我们不要再作无谓的拼杀了。”那些歹徒哪里肯听，比利兄弟无奈只得将他们一一击败。

门开了，陈松文傲然地走了出来。他长得十分矮小，单看外表，实在难以想象他就是“大力金刚掌”的第一高手。他冷冷地道：“都住手！”

比利忙道：“师叔，恕后辈无礼……”

陈松文一摆手：“我都知道了，这帮家伙是败类，我早想清理门户了，实话告诉你，圣石在我这儿。”

比利大喜：“太好了！”

陈松文忽然板起脸：“不过，要得圣石，先得赢了我。”

比利一惊：“师叔，这又何必？”

陈松文：“你若还当我是你的师叔，就快出手吧！”他又看着吉米：“你也一起上！”

比利止住吉米：“不，吉米，这是我和师叔两人的事，你别插手。”

吉米点头：“好，我不动手。”

比利一抱拳：“师叔，那就恕后辈无礼了！”随即拉开了架势。

陈松文忽然闪电般地发起了攻击。别看他个子小，攻击速度却快得惊人，而且功力极强。“大力金刚掌”的几大绝技是：连环掌、飞身连环腿、鱼跃头顶。陈松文以往和人交手，往往是连用这三招，一气呵成将对手击败。

比利的反应速度也是惊人，见陈松文冲来，便上前迎击，腾空一招飞腿，刚好在陈松文出手之前将他击倒，然后走近他身边，又是一记“霹雳旋风腿”。十几个回合下来，陈松文被连连击中，渐感不支。比利忽然向另一边的墙角奔去，陈松文见他露出破绽，大喜过望，疾追而去，却不料比利“刷”地反身上墙，借助弹力一个飞腿倒踢回来——正是威力无比的那招“反弹式飞腿”，陈松文再也经不起如此重击，瘫倒在地。

比利上前扶起陈松文：“师叔，您老了，出手慢了。”

陈松文感慨道：“唉，真是长江后浪赶前浪啊！”

比利向陈松文说明了圣石的情况，陈松文点头道：“早听说埃及有个杀人魔王，若能查清真相，除掉那个恶魔，倒也是一件正义之事，你若不嫌师叔年纪太老，就让我跟你们一起去吧！”

比利道：“哪儿的话，我们正需要您老人家帮助我们一块儿干呢！”

当下便一拍即合，陈松文也加入了寻宝队伍。

巫师和他们一商议，准备接着去日本。陈松文道：“我猜想圣石可能落到了西风山忍者的手中，忍者的头儿叫木村，是我的老朋友，他人倒不坏，看来也是受了歹徒的蒙骗，如果能将他争取过来，我们就又多一个帮手了。”

于是，众人立即前往日本。

刚到西风山庄前，便遭到一伙忍者的袭击。这群忍者手持长刀，动作快如闪电，攻击速度极佳。由于他们头裹包布，比利兄弟无法用“腾空摔”对付他们，只能看准时机，连续使用“霹雳旋风腿”。而陈松文则大显身手，以“鱼跃头顶”打得众忍者毫无招架之力。

攻入山庄，冲过竹签机关阵，对手中又多了一伙美国歹徒。“原来是你们从中挑唆！”比利兄弟怒不可遏，将他们摔得鼻青眼肿。

他们攻入二楼，一番恶战之后，“忍者王”木村终于现身了。陈松文上前道：“老朋友，多日不见。”木村道：“少废话，你们若要夺圣石，先把命送上！”比利兄弟见木村如此狂妄，怒火中烧，正欲出手，陈松文止住了他们。陈松文道：“木村，那我们便比试一番如何？倘若我输了，我们立刻就走，倘若你输了……”

木村道：“倘若我输了，不仅交出圣石，而且听凭你们发落！”

“好爽快！”两人拉开架势，准备决斗。陈松文戴上了“铁虎爪”，顿时双手变成了两把锋利的铁爪，杀气逼人。“忍者王”自然武功不弱，长刀一挥，闪电般地扑来。他的弹腿功夫极好，刀法又准，飞镖也凶，更善使一招“大鹏展翅”，双掌齐出，将人劈倒。陈松文以中国功夫大战日本忍术，真让比利兄弟大开眼界。

陈松文的功夫是不发则已，一发便攻击不止，直到对手倒下。他瞅准一个破绽，双爪直击而去，“咔咔咔”连环五招，便彻底打败了木村。

“这下，你怎么说？”陈松文得意地问。

“你说怎么处置吧，我认了。”

“只有一个要求，跟我们一起去寻宝！”

木村终于决定弃恶从善，跟随三人一同去找第三块圣石。如今他们已有四人，威力更大了。

第三块圣石落到了意大利黑手党的手中。这群家伙个个是亡命之徒，要从他们手中夺宝，谈何容易！

比利四人来到古罗马竞技场遗址，遭到一群凶恶

的意大利角斗士的袭击。这伙人个个肌肉发达，武功超群，而且下手十分歹毒，不时抛出短箭伤人。见此情景，一贯讲究武德的陈松文也火了，夺下飞刀便向敌人反掷而去。木村使出忍者绝技，长刀连劈，角斗士纷纷毙命。

经过一场苦战，众人攻进了格斗大厅。最后出场的是个身高马大的拳王，他一身钢铁般的肌肉，令人望而生畏。四个勇士联手出击，使出各自看家本领向拳王发动攻击。拳王的钩拳极其厉害，腿法也凶。陈松文用铁虎爪向他猛击，拼着一口气将他打伤。忍者木村趁机迂回进攻，用弹腿和劈刀猛击拳王，拳王伤痕累累。比利和吉米抽出了两节棍，一阵猛打，拳王终于丧了命！

拳王被击毙，圣石也被夺回。如今，三块圣石已全部得到。

"现在，我们去埃及，查清大金字塔的内幕！"

在埃及沙漠，最为惊险的打斗展开了……

比利、吉米、陈松文和木村浴血奋战，攻入了金字塔。凭着一身过硬的功夫，他们连闯各道险恶的机关阵，攻进层层墓室，最终来到法老密室前。

巫师将三块圣石庄重地置于祭坛上，念念有词。墓穴的门轰然开启，地狱之门敞开了！巫师急不可耐地闯入了墓穴，不多时脸色灰白地退了出来，比利等人大惊，正欲问个究竟，巫师已倒在地上，化作一堆灰烬！

巫师被邪魔杀害了！看来法老密室里真有魔鬼！事到如今，比利他们已无退路，四勇士决心闯入魔窟，消灭那神秘的杀人凶手。

墓穴里阴风阵阵。忽然，三具木乃伊从棺材中走出，以"僵尸拳"向比利他们发动进攻。"他们不是死人，是假扮的！"比利看出了关键，"让我们来吧！"陈松文和木村拉开架势，以连环高弹腿和空翻筋斗腿猛击僵尸，僵尸动作机械，连番送上来挨打，不多久便全完蛋了。

忽然，最后一具僵尸化作一团火焰，火焰中，真正的魔王现身了——谁也没有想到，她竟是一个女人！

但她也不完全象个人，因为她变化无常，确切地说，她更象一个鬼魂。也许是天外来客？现在已无法摸清她的身份，然而她确确实实出手了。她的出手是极恐怖的，她施放致命的火球、火鸟。比利他们凭借高超的功夫还可以躲避，可是她一旦使出"勾魂术"，就极为可怕了。最可怕的是她会忽然钻入地下，再摇身一变化为青蛇，从人脚下钻出，狠狠地咬上一口。

"无论如何要干掉她，拼了！"四名高手施尽全身解数，向女妖发起攻击。所有的武器都用上了，铁虎爪、梅花镖、两节棍……以及所有的绝招都使出了，"霹雳旋风腿"、"鱼跃头顶"、"大鹏展翅"……这真是一场惊天动地的大搏杀，令天地失色，令日月无光！

由于邪魔没能得到三块圣石，魔法不足，最终还是丧生于"双截拳"之下，化作一团青烟，消逝得无影无踪……

胜利了！经过浴血搏杀，"双截龙"又一次取得了胜利。三块圣石重新回到了金字塔。

但是，邪恶依旧存在。只要世上还有邪恶，"双截龙"的行动就不会中止，他们的英雄故事还将继续……

·电玩大世界·

忍 者 龙 剑 传 全 集

（第Ⅰ代）

暮秋，荒原，残阳。

荒芜的田野上，笔直地站立着两名忍者，一动不动……

突然，两人同时奔跑、起跳，白驹过隙间已在空中对了一剑！"铮"地一声，天地为之失色！

两人落地，红衣忍者仿佛被击中，缓缓倒下……

残阳依旧。

龙剑回到家中时，已是日上三竿。他没有遇到父亲，只在床头发现父亲留下的便条：龙剑，我将不得不去与一个邪恶的势力决斗。这是一场难以取胜的战斗，如果我第二天还没回来，你就带上祖传的龙神刀去找考古学家哈默，那时你将明白一切。父亲。

龙剑认定此事是与龙氏家族有怨的泰格所为。激愤之下，他换上忍者装，直捣泰格的老巢。

《忍者龙剑传》的情节自此展开。你将随着龙剑的行动将这个秘密层层揭开。具体操纵手法是：方向键控制人物运动方向，B键为攻击，A键为跳跃。主人公龙剑共有18格血，遭受敌人打击后便会"失血"，血耗尽时或失足坠入深谷即死亡。游戏中，你还可以通过劈开悬浮物（街灯、火把、蜂鸟等）得到制敌必用的忍术。这些忍术计有：

1. 蓝色布袋：加1000分。
2. 红色布袋：加2000分。
3. 瓷瓶：补充一定数量的血。

4. 蓝色忍者头像：奖生命一条(显示1UP)。

5. 蓝色忍字：加忍术5个单位量。

6. 红色忍字：加忍术10个单位量。该数量标在画面左上方。

7. 小飞镖：普通飞镖，一次一发。使用方法为按↑和B键。每用一次耗忍术3个单位量。

8. 大飞镖：来回镖，可来回飞打。使用方法为按↑和B键。每用一次耗忍术5个单位量。

9. 火焰：火焰镖，可进攻前后上方45°的敌人。使用方法为按↑和B键。每用一次耗忍术5个单位量。

10. 软剑(形状有些象"S")：滚刀，可同时作护身和进攻之用，杀伤力极大，是克敌的法宝。使用方法为跳起后按B键。每用一次耗忍术5个单位量。

11. 大写X：定时器。得到后画面内敌人一概冻结不动，前方的敌人不再出现。时限为5秒，使用后保留原有忍术。

12. 几簇火焰：护身火。得到后在龙剑身边有三簇火焰燃烧，护住身体不受侵害，呈无敌状态，时限为5秒，使用后取消原有忍术。

游戏途中如牺牲生命，则原有忍术取消，忍术单位量减半，当单位量减至耗量以下时就无法施用忍术。因此，一气呵成，尽量减少伤亡是打好此游戏的一个关键。这是一个难度相当大，极富于挑战力的节目。

龙剑另有两招绝技：滑行功和快剑。滑行功的使用方法为按下十字键的中心凹处，但只能从左向右滑行，(对于无同时反应判断的机型，如小天才201、大岛一号等无此功能)；快剑的使用法是按住↓键起跳后按连发B键，如果不愿跳起使用滚刀，用此招即可。

游戏中还有许多不能一跃而上的高楼，这可用交替攀援法做到：跳上墙壁上抓住，按住A键不放，同时交替按动←和→键便能在两堵墙壁间攀援，很快便能到顶。如果墙上有梯子，则可直接由梯子上下而不必用此方法了。

第一关　宿　命

1-1版　龙剑的高楼间穿行。这里的主要敌人是"黑皮"拳师和飞刀手。对于拳师你必须先出手将他干掉，否则他将连续出拳将你逼得无处藏身，而飞刀手较易对付，他的飞刀可用龙神刀的刀锋劈去。

眼前一堵墙挡住去路。龙剑用攀援术翻到左边的广告牌上，再向左边的街灯一剑挥去，一把滚刀应声落地。

龙剑拾起滚刀，随后冲入泰格的酒吧。

1-2版　泰格手舞双刀向龙剑劈来，龙剑跳起用滚刀近身攻击，二个回合就将他击倒在地(此时如无滚刀，亦可在离泰格稍远处用龙神刀攻击，连续几次即可将其击倒)。

龙剑厉声喝问："我父亲在哪儿？"

"他不会告诉你的。"龙剑猛一回头，一个西装女子正持枪站在他身后！

"别动。"冷冷的声音。

"叭"地一声，龙剑顿时觉得天旋地转……

第二关　脱　出

龙剑被轻轻的开门声惊醒。他望着牢房门口的人影，简直不敢相信自己的眼睛——竟是开枪击伤自己的那个女子！

"你……？"

"是我。我叫依琳娜，碰巧知道一些有关你父亲的事。"

"什……什么？"龙剑满腹疑云。

"你父亲的决斗与泰格无关，他的对手是谁还不清楚，但至少有一点是可信的，那就是此事与传说中的邪神像有关。"

"你怎么知道？"

"这个你就不必多问了。如果你父亲曾经吩咐过你做什么事，还是照他的话去办。"依琳娜稍停了一下，意味深长地看了龙剑一眼，"前方的困难不知还有多少，你千万要小心……"

2-1版　这是一幢三层牢房。黑皮、飞刀手和狼狗层出不穷。潮湿的室内还有蝙蝠出现，它上下翻飞，叮你一口会使你弹开数丈，并损失两格血，所以必须看准它的高度给它狠狠一击，否则后果不堪设想。

龙剑冲到道路的尽头，这时千万不要停下脚步，因为背后会有一条狼狗从天而降，一旦停步你就会被撞入深渊，你应当顺势向前一跳跃过深沟伏到墙上，攀援一次翻上阶梯爬上二楼。

二楼是过渡版，版内没有敌人，只是让你调整一下体力，好翻上三楼对付更厉害的敌人。另外在第一层中有把滚刀可得，但拿了之后反而会使你行动迟缓，所以不妨放弃。

龙剑来到三楼，背后会有一狼狗冲来，你应就势在原地一跳，可躲开狼狗和飞刀手的利刀，再顺势蹲下，一刀必能毙敌于顷刻之间！

龙剑冲出牢房。

2-2版　这里是废弃的采石场，断壁残垣随处可见。敌人的防守也更严了，装扮成死神的忍者和冲锋枪手，加上会从后疾速冲来的士兵，构成了严密的封锁网。好在龙神刀可以劈开一切敌人，甚至敌人的子弹！所以你可以借敌人进攻的间隙冲上，用刀扫去敌兵。对于喜欢疾冲的士兵则可先跳起让过他，待落地时再给他一刀。

龙剑冲到尽头，跳到右边石柱的阶梯上往下爬到第二层石场。

一只蝙蝠无声无息地飞来，劈了它！然后跳到左面矮石柱的壁上攀住，再用攀援术翻到矮石柱的顶端，取下一个瓷瓶后，顺势向前一跃的同时挥刀劈去！这招可同时将跃来的敌人和一个护身火劈下，然后取下护身火，趁此无敌良机快速过版。不过这一刀的时机一定要把握好，否则会被敌人撞回原地。如果身火没有得到，前面的道路将变得极为艰难。

龙剑从阶梯上爬上第三层。先蹲下杀死飞来的蝙蝠，再向前冲，取下第二只蜂鸟身上的滚刀，然后靠此绝技冲破敌关。（注意不要再误得别的忍术）

2-3版　牢狱出口由一个七尺巨人看守，他手中嗡嗡作响的铁锤是致命的武器。但龙剑有了滚刀便不用害怕，跳过去，两招间就将敌人击毙！（如果没有滚刀，可用对付秦格的方法，远距离连续用刺刀同样有效。

龙剑奔向哈默的小屋……

第三关　追　踪

“龙剑！”哈默惊喜交加，“你怎么来了？”

龙剑把父亲的事告诉了哈默。

“哦……”哈默沉思着，从保险箱里取出一尊银像，“这便是邪神像。这事，说来话长……”

原来，邪神像是古代南美玛雅人的镇国之器，原是用来扼制邪神希玛的。然而，由于哈默在考古时将金银两尊神像中的银像取出，使得希玛的魔力得以部分恢复。希玛夺走了金像，并派遣手下的忍者追寻另一尊银像。因为古玛雅有个流传已久的传说：五千年后的月圆之夜，神像将会复合，它的拥有者将获取无穷的力量，足以支配世界。然后再过两天，就是月圆之夜，哈默还没找到复合的真正原因，而且听说CLA也想染指其间……

说话间，一个身影匆匆掠过，顺手取走了哈默放在桌上的银像！他狞笑着，瞬间消失在夜色中。

银像被盗，必须把它夺回来！

3-1版　小屋外，敌人手持大棒严阵以待，猎豹来回巡猎，恶鹰在天空盘旋。龙剑沉着应战，将敌人一一消灭。其中最难对付的是恶鹰，因为它动作迅速，一次攻击不成还会飞回再次攻击，且被它抓一下会失三格血，所以一定要小心应付。一般可在它冲来时先跳起躲过，待它回转后你有足够的时间给它致命的打击！跳过两节断桥，龙剑挥刀劈下头顶的定时器，然后疾速前冲。前方有两名死神忍者和冲锋枪手，用小飞镖对付。身后的豹子可蹲下出刀消灭它。

这一段较乱，如有失血，前方有一瓷瓶可得，真是雪中送炭！

3-2版　雪后初晴，碧空如洗。这里又多了一种追击炮手和刀手，你可早出手用飞镖干掉他们。龙剑来到一个断点前，一只恶鹰从后飞来，先蹲下干掉它，回身往前一跃，顺手一刀干掉刀手。前方喜鹊身上有来回镖，得到它！除去死神后顺梯而上，用镖干掉另一个死神，走下台阶顺势一剑正好干掉恶鹰！这套动作如果一气呵成，相当潇洒。

追击炮手又一次出现，用来回镖，让它扫去一切妖魔！

最后的山崖边会有猎豹冲出，你可在崖边（靠右端）用刀劈了它，然后趁下方刀手转身之际往下跃，在空中劈掉冲来的恶鹰，落地时劈掉刀手，冲入盗宝人的老巢。

3-3版　希玛的大将武士还没来得及欣赏神像的光彩，龙剑就追到了。这显然大出他的意料，他来回跳跃着，发镖击向龙剑。

龙剑不慌不忙，选个中间靠左端的地方，在武士落地时向他劈刀。对于敌人的飞镖，可用来回镖或龙神刀除去。不多时，武士被龙剑击倒，邪神像重又被夺回！

龙剑疾奔，他隐约感到，危机就在他的面前……

小屋里一片狼籍，哈默胸口中弹倒在血泊中，龙剑赶紧将他扶起，老人颤抖地说：“光……影……”

“光？影？”龙剑大惑不解。

“复合之谜……我已经……解开了。两……天后的子夜……将有月食……消逝的月光……将唤醒邪神像……”哈默断续地说道。

“谁？究竟是谁下的毒手？”

“C……C……”老人语声渐轻，咽了气。

“C?!”龙剑放下哈默的遗体，仿佛想到了什么：“CIA！一定是CIA！”突然……

“咔嗒”一声，龙剑猛一回头，两只枪口正对着他！

第四关　网

龙剑被带到了CLA总部，凯恩上校打量着精悍的忍者，似乎显得很有兴趣。不等龙剑开口，他就连忙解释：“哈默之死不能全怪我们，如果他愿意与我们合作，情况就不会是这样的了。”他见龙剑默不作声，又接着道：“邪神像关系到国家的安危，我们也是不得已而为之。”

凯恩关上壁灯，幻灯机“咔咔”地响了起来。他指着图片解释道：“这是南美古玛雅人的遗址。最近的情况表明，沉睡了多年的希玛已经复生，控制了那里的一个山区——风鼓山区。他想借邪神像使自己恢复神力，但我们必须阻止他。因此，你必须带上银像，诱

出希玛，并在月食之前除掉他！”

“我？你以为我一定会去？”

“你别无选择。你忘了你的父亲吗？据我们在邪神内部的特工‘水晶石’报告，你父亲已落在希玛的手里。你不会不去救他吧？”

龙剑的心一下子收紧了。为了父亲，无论多险他也要去！

“只有我一个人吗？”

“当然，除了‘水晶石’。”

飞机将龙剑空投到南美丛林。

4-1版 战斗在密林中展开。一开始就有一名冲锋枪手出现，你应站在断桥的边缘挥刀，将他与子弹一同劈去！跳过断桥，一只猎豹会向你冲来，蹲下挥刀！上空还有一只恶鹰，小心对付。打倒石崖上的死神后，右面有一把滚刀可得，必须拿到，否则难以克敌。以后在跳过山崖时如遇有追击炮手、蝙蝠、枪手阻路，即可亮出滚刀将他们一一消灭。

一道绝壁挡住去路，龙剑飞身攀上，顺着壁上的阶梯往上爬。快到顶时有一只恶鹰飞来，你不要和它纠缠，待它掠过你头顶时你快翻到左边的树枝上，再立刻往右面的山顶跳去，这一跳恰好可避开转回的恶鹰。好险！

龙剑干掉枪手和猎豹，奔向悬崖。他眺望着晨雾中的凤歧山，在这静谧中有多少危险在等待着他?!

4-2版 龙剑来到凤歧山的山腹中。这里是个废弃的矿山，铁轨和小车随处可见。绿衣忍者、骷髅兵和掷剑汉是这段的主要敌人。骷髅兵不足为惧，但绿衣忍者来回跳跃，身手很是灵活，你可用暗器对付他。如无暗器，也可看准他的落点出刀，让他“一失足成千古恨！”掷剑汉的绝技是连续向你掷剑，你应从剑雨的间隙中穿过，跳起给他一刀！如有忍术，用它对付将会更有效。

上层轨道有两个“忍”，从矿灯里拿下它们，再越过一个断层，你可取得一个飞镖，再从小车右面的矿灯中拿到一个定时器，迅速翻上二层向前疾冲！如果没在有效时间内冲过这一段，绿衣忍者和恶鹰将会层出不穷。别紧张，慢慢前进，用飞镖对敌，切记看准了再出手。

龙剑跳下轨道，两个绿衣忍者从天而降，用来回镖干掉他们！左边是一个补血瓶，真是雪中送炭。在最后一段里有全版唯一一个IUP可拿，它在左上角上，不要遗漏。矿灯里还有一把必取的滚刀，拿到后用它除掉最后一个忍者（注意不要取最后一盏矿灯中的忍术），然后迅速攀上石壁，向上爬去。

4-3版 这里已被希玛改成了阴森的宫殿，由一批会使旋风腿的小伙子和机械火炮镇守。火炮的炮弹可用龙神刀劈去，所以不难对付。至于“旋风小子”，你有两种对付方法：稳妥点的是站着不动，待他落地后给他一刀；潇洒点的可与他同时起跳，在空中将他除掉！

龙剑再爬上一层，这里有个枪手镇守路口。你若有滚刀就跳过去灭敌，如没有，可取下头顶的来回镖，它也可以扫去一切阻碍！

爬上右面高层干掉一个旋风小子和火炮后，下方的火把中有一个瓷瓶，你可考虑得到它，不过略有些难度，还是以小心为上。

龙剑飞快地冲进石窟。

4-4版 希玛用魔力点化了两只石蛙，企图用它们阻遏住龙剑的前进。石蛙并不难对付，但其中只有一只是真的，只有攻击它才有效。如有滚刀，你可立即走至左边石蛙的左侧跳起出刀，一招即可毙敌！如果没有，你就只能站在左侧的石墩下中央的地方，向来回跳跃的石蛙挥刀。记住，只能攻击那只真正的石蛙！

龙剑再次制服顽敌，希玛不得不现身了。龙剑要他重新回到深山中去，但希玛毫不把这个忍者放在眼里。他一挥手，一名绿衣忍者押上一个人：“看看这是谁？”

“依琳娜！”龙剑大吃一惊，“你怎么会在这儿?!”

希玛嘿嘿冷笑：“龙剑，要么你交出银像，要么让这个女孩的人头落地。你看呢？”龙剑望着这个女孩，她正向他摆头劝他不要作此交换。但无论如何，依琳娜毕竟曾救他一命……龙剑默默地递上了银像。

希玛狂笑起来，一按石钮，龙剑顿时坠入深渊！

依琳娜黯然泪下，魔宫里到处都是希玛的狂笑：“今夜子时，我就有无穷的力量了！”……

第五关　死　斗

5-1版 龙剑要逃出山洞的底层，同希玛决斗，依琳娜的安危难以预料，而时间只剩半天了……但无论如何，你都不能急躁，要冷静。前方的处境将是相当危险且恶劣的，没有良好的心理素质难以通过。

除以前出现过的敌人外，山洞里还多了一种“滚地小子”。他们或埋伏不动，或翻滚而至，在靠近你时突然起跳向你扑来，行动具有相当的突然性，所以你应尽早蹲下将他们消灭。

除掉第一个“滚地小子”后，你要取下右面火把中的来回镖，跳到右边的台阶上，消灭两名骷髅兵和一只恶鹰后再取下两个“蓝忍”，它们对你过关将极为有益。

龙剑来到一道深渊前，一只白鹰从后面包抄飞来。别管它，先跳到下面平台上，然后蹲下挥剑，恰好可将前方的滚地小子和掠过的白鹰一起消灭，再用来回

镖干掉掷剑汉，道路将变得坦荡。

又是一道深渊，一只蝙蝠翩翩飞来，别去打它！否则它将层出不尽，使你无法跃起。你应跳起让它从脚下飞过，再尽力向右一跃方可过关。以后这种情况将会很多，这是唯一安全的破解法。

最后守住洞口的是一名掷圈手，先出镖干掉他！不然你会苦不堪言。出洞口时别忘了劈下火把中的“红忍”，正好补充你已消耗的忍术。

5-2版　龙剑来到山壁上。这里将对你的攀援技术作一次严格的考验，你必须要做到能随心所欲地在壁上翻飞。在第一层路的尽头，你应借一跃之力取下火把中的滚刀，立即蹲下杀死蛰伏在地上的敌人，顺石阶爬到第二层后只需连连使用滚刀便能消灭敌人。

第三层石壁。干掉旋风小子和左面低平台的火炮后，你应向右跳到小平台上，取下上面的护身火，然后疾速前进。

龙剑翻到第四层，一只白鹰飞来，蹲下干掉它！杀掉右面掷斧汉后从左面的灯中取得一个瓷瓶，补充你已消耗不少的血。然而前方一堵石壁挡住了你的去路——该怎么办呢？

比较安全的方法是让身子贴着左面的山壁往下坠，在快要到底的时候疾速按←键，使龙剑攀在左面山壁的底部，然后向右跳进窄道即可。这一招要求胆大心细，丝毫不可马虎。在这段也不适用先向右，再向左下攀援的办法，因为那样将引出一只白鹰，使你麻烦不断。

龙剑跳过最后一道深渊，挥刀劈去一只恶鹰，顺石阶爬上了城堡。

5-3版　这里是希玛魔宫城堡的外围，敌人既多且乱。唯一的方法是冷静对付。在第一层城堡的后上半部会有个火焰镖，应设法取得。这样，你到了第二层就能用它轻易地干掉飞行忍者，并用它打下最后一段低层中间的一个“红忍”——这对你攻关大有易处。

这版你应先换小飞镖干掉枪手，再用两次避让法躲过层出不穷的蝙蝠，第二次使用时注意一条猎豹会疾冲而出，应立即跳起躲到石壁上！在这层的后上半部分有护身火，得到它后你应迅速上爬，靠它冲过第四层，否则，只有看你的运气和胆量了。

再转过两层城堡，龙剑终于来到了魔殿之顶。

一个身影挡住了他的去路，那也是个忍者，他双手抱肩，锐利的目光从面具后直射龙剑：“你终于来了！我知道你忘不了你的父亲！”

“父亲?!他在哪里?!”

“除非你打死我，否则永远无法和你父亲相见。”他傲然道。原来他就是片头同龙剑父亲决斗的神秘人物！

夜幕已垂，时间紧迫。龙剑只能与他决一死战！

5-4版　在决斗前龙剑的血会被自动加满，所以不必担心。忍者的绝技是招引霹雳，霹雳无法躲开，因此根本就不必躲，你只需向它快速劈刀即可。(注意千万不要与他身体相撞，一般在击中他三次后，就会被击败！

“龙家的后代……果真是……名不虚传……”忍者告诉龙剑，他父亲在决斗时并没有死，只是受了重伤。希玛把他带回魔殿，用魔法控制了他的思维，让他守卫自己的魔力之源——邪神面具。只有击毁面具，才可能救出龙剑的父亲，除去邪神希玛！龙剑放下忍者的尸体，向希玛的魔殿作最后的冲刺。前途究竟如何，谁也无法预料。

第六关　降　魔

6-1版　这是最后的战斗。鼓起你的勇气，作最后的冲刺！

这里的敌人都是以前出现过的，只是更多更乱。快速出手、一招致敌、冷静以待是三大“绝技”。在除掉三门自动火炮后有一把滚刀可得，用它对付前方的混乱局面较好。在最后一个火把中还有一个“红忍”，切莫遗漏。

6-2版　龙剑终于到了希玛的魔殿。对于高高在上的敌人，一般不要去招惹他。一进门的三个火把中都是忍，得到了对你很有好处。杀掉左面的掷瓶汉后顺平台跳到高台上，当心一条狼狗会向你冲来，快劈刀干掉它！然后走下高台到平台上，正好顺手一刀干掉敌人，趁左侧敌人转身跳过去干掉他！此时会有几名飞行忍者出现，注意应付。这是本关的难点之一，没有熟练的刀法肯定会反复在此耽搁，你可千万别心烦焦躁！

跳上左面大平台、左面一个火把中有把滚刀，必须得到。然后借它摆脱飞行忍者的纠缠，从几道深涧上跃过，取下最后一个“蓝忍”，顺梯而上至第二层。

滚刀的作用再次发挥出来，它是干掉枪手的最佳武器。然后向前用力一跃，同时施出滚刀以抵挡飞来的恶鹰和蝙蝠。如果没有滚刀，过这一段时你可走下平台。不必担心，你绝对不会坠入深渊，一只“好心”的老鹰将会冲来撞你一下，正好使你平安落地。

除去掷斧汉后不要取火把中的忍术，那是小飞镖毫无作用。平台下有一个滚地小子，当心！杀了他后用攀援术翻上阶梯，直达第三层。

第三层很短但很乱，顺利的过法是使用滚刀。但多数情况下难以把滚刀保留至此，所以在这里把几个过关重点说明一下。第一个重点是在深涧上的第一个平台上，你要把老鹰和蝙蝠消灭在你身体的左侧，而

你此时应当站在平台的右边缘。第二个重点是应当没法把第三个平台的掷瓶汉拖掉。方法是站在第二个平台将第三个平台拖出一半,待敌人后退出画面时即可。然后在平台的右边缘起跳,同时一刀劈去飞来的恶鹰。即使是高手在这里也丝毫不能大意。

龙剑翻上第四层宫殿,一开始便有一只白鹰飞来,你可蹲下消灭之。在掷剑汉头上的火把中你可取得一个护身火,得到它,迅速冲过此关!

6-3版 希玛的后殿,防守相当严密。必须取得的是第一层枪手头上火把中的滚刀。这是你最后降魔唯一有效的武器,切不可再取别的忍术——除了"忍"字外,你应用快剑劈下忍术看看,是"忍"字就拿,不是就待它自动消失,千万不能误得。

第二层是过渡版,调整一下,做最后的拼搏!

在第三层,龙剑应用滚刀杀死一个掷飞环的大汉,再转身除掉蝙蝠和滚刀小子。这里极易误得一个火焰镖,一定小心。然后跳上左侧平台,消灭绿衣忍者后可拿到两个"蓝忍",再马不停蹄地向左跳,不要犹豫!你跳过去正好是敌人转身的时候,不必担心。如果稍有耽搁,无穷的麻烦会找上你。

杀死掷剑汉后前方有一定时器,取得后版面将干净许多。最后还有两个"蓝忍",拿下它,翻上第四层!

这是进攻希玛前的最后一段,敌人的防守简直密不插针。第一个火把中是瓶血,你应站在柱顶上得到它。然后从左侧(不是右侧)跳下石柱,在敌人倾巢而出时跳起用滚刀,可同时取得一个定时器,快往前冲别犹豫,良机一去不复回!最后一段路敌人会拼命阻挡你,你宁愿被他们撞几下也不要还手,否则必会误得你不要的忍术。龙剑冲入魔窟!

洞中一片漆黑,一个带着黄金面具的忍者木然走向龙剑,面具后的目光竟是那么熟悉。顿时,无数个画面闪过龙剑的脑际,"父亲!"他脱口而出。

然而魔法控制着父亲的神智,龙剑在洞中找寻邪神的面具,终于在墙上看到了那妖异的光芒。

6-4版 龙剑唯一能够对付的只是面具,你应跳到左平台上,用滚刀,只一招便可摧毁它!(从此版起无论死在哪一个头目手中都要回到6—1版重新开始,但已除去的大头目不必再打。)

魔法被解除了,龙剑抱起父亲。父子在此时此地相聚,有多少感慨涌上心头……

龙剑慢慢后退……突然,他父亲一跃而起,用身体挡住了射向儿子的霹雳!自己却身受重伤。

龙剑怒火万丈,他挥刀劈向邪神!

6-5版 由于希玛会在空中飞行,并连连发出鬼火,出手快得惊人,用普通的劈刀毫无作用,所以对付邪神只能用滚刀,你只能牺牲一条生命,重新回到6—1版取得滚刀方可(因为原有的滚刀在摧毁面具剑自动取消)。龙剑用此绝技,一招就将希玛宽袍下的魔眼除去!邪神惨叫着倒下,所有魔法都被解除,依琳娜重新获得了自由。然而,奄奄一息的父亲拉过龙后指点着子夜时的圆月——硕大的玉盘,正在被一点点地吞噬……月食!邪神像就要复合了!

月光完全隐没,整个凤歧山区一阵巨震,金银两像重合在一起,成为一个硕大无比的怪物。绝不能让它危害人类!

6-6版 对付这个怪物的最好武器仍是滚刀,所以你还得再从6—1版重打一次,这是考验你毅力的时候,坚持到底,你的信心会有结果的!

龙剑一招劈下怪物的头颅,对准它中心的能源库再使一刀!巨声隆隆,怪物终于被摧毁了!

龙剑抱起父亲,父亲含笑看着顽强不屈的儿子,慢慢地闭上了双眼……

天地一片震动,凤歧山立即就要坍塌了。龙剑拉住依琳娜奔出山洞,一阵巨烈的爆炸,凤歧山顿时四分五裂!

龙剑挽着依琳娜,心中感慨万千……

天空重又清澈,和平重新回到人间。突然,依琳娜颈间的项链内响起凯恩上校的声音:"'水晶石' '水晶石',照二号方案行动!"

依琳娜有些紧张地看着龙剑,龙剑微微一笑:"我早知道你就是'水晶石'了,我也知道凯恩的第二套方案就是让你除掉我。这是他一石二鸟之计!"

"可你明知道这些,为什么还要来呢?"

"为了父亲,为了我,也为了……你"龙剑顿了一下,轻轻地说,"我不能让你一个人冒此危险。我……一见到你时,就爱上了你……"

依琳娜沉默不语,她何尝不爱龙剑?但是,特工的职责又……不,让职责见鬼去吧!她摘下项链,将它抛入山谷,在冰峰顶上与龙剑深深一吻!

黑夜已经过去,光明正在来临。两人站在峰顶上,朝阳正冉冉升起,将一切映成金黄色……生命的金黄色!

爱无阻隔。

《忍者龙剑传》(一代)至此结束。然而龙剑与邪神的斗争还远远没有结束。在《忍者龙剑传》(二代)中,受伤的邪神绑架了依琳娜,以她的血祭出邪神剑,意欲与龙剑再次决斗。龙剑与追寻而至的CLA特工罗伯特并肩作战,又演出了一场生生死死的悲喜剧!

本游戏情节生动,画面精湛,在游戏过程中会使游戏者感到危机四伏,欲罢不能,全线脱出后又欣赏到极佳的声画效果和场面宏大的END场面,是1988年TECMO公司出品的一款精品,其水准在电子游戏节

目中是一流的。本文所说的情节在游戏中均可看到，每打完一关后不按START键，就可以看到这些精采的镜头。但可惜的是，只有在原装机或早期组装机(如早期原装"任天堂"、"胜天"豪华型，机后带CH1、CH2频道转换开关或有凸字闪光TM-737字样)上才可全部将其看完，现在许多机型都无法将此故事完整调出，有的甚至无法游戏此节目，这是因为TECMO公司为了防止盗版，采用了一种特殊的程序寻址方式，给它的普及带来了不便。

忍者龙剑传(第Ⅱ代)

电闪雷鸣，天地一片肃杀之气……

邪神希玛在受到忍者龙剑的打击后，并没有真正死去，一个偶然的机会，他得到了一柄邪神之剑。于是，他凭借邪剑再度获得了魔力。当他复苏之日，想到的第一件事，便是找龙剑复仇。然而，希玛的魔力还很微弱，根据一个古代神话，邪剑只有沾上了一个少女的鲜血之后才会变得威力无比。于是，一个罪恶的计划在邪神希玛的头脑中诞生。

小喽罗"金狮王"来报告："已查到依琳娜的下落。"

希玛："很好，我要的就是她。依琳娜的鲜血可以使我重新获得神力，但是我们还得提防一个人，就是CIA的特工罗伯特。据说他是天下第一快枪手，他此番出马，对我威胁极大。"

希玛道出了他的计划：绑架依琳娜，诱使龙剑和罗伯特前来，先利用两人之间的矛盾让他们互相火并，再将他们一举消灭。

"那时候，世界将是我们的了！呵呵呵……"希玛狂笑着，雷声震耳欲聋。

忍者龙剑得知了依琳娜失踪的消息，心急如焚，经过调查，得知又是老对手希玛所为。于是，龙剑再度出手，和邪神又进行了一场生死较量！

你将作为故事的主人公龙剑，用你的智慧和力量，闯过种种艰难险阻，将邪神消灭于龙剑刀下！具体操作方法是：

十字键：控制人物运动方向。其中←为向左走，→为向右走，↓为下蹲，按住十字键中心凹处为"向右滑行动"。

B键：劈刀攻击。

A键：跳跃。

忍术内容：

蓝忍：加忍术10个单位量。

红忍：将忍术加至最大限度。

天书：限量增大器。限量原为40，从第二关起每天可得一天书，一个天书可增加限量10个单位，至第七关一般可增至100到110个单位。

瓷瓶：补充"血"。

蓝色忍者像：增加一条命。

红色忍者像：影子。得到影子后，影子可与龙剑作同样动作并不受敌人攻击，因而增加了龙剑的攻击力，影子最多可带2个。

暗器可通过同时按↑和B键发出，趴在墙上时，朝左打按←和B，朝右打按→和B。暗器种类如下：

小飞镖：消耗5个忍术。

来回镖：消耗10个忍术，只要不收起此镖，此镖可打多个来回，杀伤力极大。

火焰镖：向上方45°击发一簇火焰，消耗8个忍术，带影子攻击时威力更大，又称"满天花雨"。

火球弹：向下方45°击发一团火球，消耗8个忍术。

护身火：使用时有一团火焰护住忍者，使其不受伤害，但有时限。消耗15个忍术。

龙剑的"吸壁功"在此将大显身手，不过他的攻击又进了一层，攀住任何物体都可自由上下爬行，无论什么梯子。爬至顶部时，有两种方法可到达上面：如果对面有墙，可先按反方向键和A键跳至对面墙上，再跳回即可。如果对面无任何物体，则使用"腾挪功"，先向反方向一跳，立即再朝另一方向跳去，熟练掌握之后必能成功。

龙剑获悉，绑架依琳娜的歹徒"金狮王"在火车站。于是，他趁着夜色，疾追而去……

第一关 急袭

1-1版 龙剑出现在大都市摩天高楼顶端，"金狮王"的手下手持大刀追来。龙剑挥刀，一招将其击毙，第一个红宝球里藏着火球弹，但是位置很高。龙剑先攀到右边的大油桶上，爬上顶端，反身一跳，看准时机一刀挥去，便得到了火球弹。接着，龙剑便吸在铁桶右侧，反身用火球弹消灭敌人，并打出一个"蓝忍"，跳下去将它取得。前方有一只铁桶，跳上去，一刀除掉那只上下翻飞的蝙蝠。然后反身一跃，劈下宝球中的来回镖。接着，使用来回镖扫去一切敌人，并得到一个"红忍"，使忍术加满至40。龙剑继续前进，攀上

右层高墙上再回到左面房顶，干掉一个刀手后得到一个影子，继续向右跃下，又得到一个护身火，龙剑一路连冲、再取得火焰镖，并用它对付天上扑下的敌人。再跃上前方楼顶，劈掉两个刀手后，从右面墙壁兜回便可再得到一个影子。这时，龙剑的攻击力已十分强大。然后，向右一跃，攀到梯子上，爬到下一层，再向左走，先跳到左面楼顶，再向右一跳，攀住右面的梯子，爬下去便到了火车站门口。

龙剑边打边冲，一口气冲入房内。

1-2版　一个全身黄毛的巨人向他扑来，龙剑不能攀住墙壁，否则他会撞墙把龙剑震下，但龙剑自有对付他的一套：将两个影子聚在自己身边，连续向巨人发射火焰镖，巨人架不住"满天花雨"的攻击，终于倒下了。

龙剑叫道："你是谁？"

角落里传出一个低沉的声音："他就是邪神希玛的手下大将——金狮王。"

龙剑定睛一看，一个带着墨镜，身材魁梧的青年男子双手抱肩，慢慢走了出来。

那人道："你要找的人关在'凌霄塔'里。"

龙剑奇怪地问："你知道我要找谁？"

那人神秘地说："依琳娜。"

龙剑大惊，突然间男人闪电般地拔出枪，"砰"——

倒下的却是龙剑身后的人——"金狮王"，他拼着最后一口气想暗算龙剑，却被那青年首先开枪击毙。

到底是想救龙剑，还是想杀人灭口？

龙剑再抬头，那男子已无踪影，只听得黑暗里传来的声音："乘上这列车，到圣菲斯大雪山，只要你打败了那里的强盗凶魔天帝，你就能知道你想知道的东西。"

谜，一个难解之谜。

第二关　谜

2-1版　龙剑登上了列车，岂料列车上埋伏着众多打手，一场恶战随即展开。这里的敌人出手较快，局面较为混乱，你一般应取得暗器后便立即使用，才能摆脱困境，在列车中段可得一瓷瓶补血。这里有一种红衣刀手，进攻速度快得惊人，你必须早些挥刀将其消灭。还有恶鹰，在空中来回飞舞，快如闪电，一般用暗器对付较好，龙剑一路冲杀，终于攻到了火车头……

2-2版　这里是圣菲斯大雪山。狂风卷起飞雪，下个不停。这里地形坎坷，处处是深沟，若失足坠入深沟便一命呜呼。由于风对龙剑有极大影响，可将龙剑吹得站立不稳。因此给龙剑的跳跃带来了相当大的难度，这也是本节目的第一个难关。一般在跳过深沟前，必须先等到吹顺风再跳，这样才能较为稳妥地过关。

龙剑耐心等到了顺风，抓紧时机，向右跃去，干掉刀手，用火焰镖，向上一路击发，消灭扔石头的大汉。前方又要考验你的"吸壁功"了。站在平台上，小心风向，随时调整位置使自己不至于被风吹下，然后等顺风时攀上石壁……如此反复，终于到了第二层山顶，跃下后用火焰镖击打，消灭敌人并得到一本天书。

对面有敌枪手阻击，可借顺风将其消灭。他们的枪弹无法用龙神刀劈掉，所以一旦他们开枪，你只有跳起躲避。前方又是枪手和恶鹰，你必须毫不犹豫地用火焰镖收拾他们。前面断岩前有个红宝球，位置很高，你可先跃上左边的石壁，跳下一刀将其劈开，便会得到一条生命的奖励，再借顺风跃到对面，顺势一刀劈下补血瓷瓶，再蹲下杀死一个滚地小子，向右收拾一只恶鹰后沿梯子爬上，便到了第三层。

龙剑向左行进，在最后的一块岩石上，先站稳脚跟，除掉一只飞来的恶鹰，再取得中间的一个火焰镖（千万别取最左面的火球弹），再借顺风攀上梯子，便到了山顶凶魔天帝的大本营。

2-3版　凶魔天帝二话不答，双手挥舞，扔出毒虫向龙剑进攻。龙剑和影子吸在右面壁上，反身向左面平台上的凶魔天帝连掷火焰镖。如果火焰镖用尽而凶魔天帝仍未死，那就等他跃下，向他连砍数刀，便可将其击败。

龙剑上前追问："依琳娜被关在什么地方？"

凶魔天帝冷笑："邪神希玛已决定用她的血来祭邪神剑，龙之忍者，你快死到临头了！"

凶魔天帝死了，龙剑决心去凌霄塔查清事件的真相。

第三关　凌　霄　塔

崇山峻岭。

龙剑屹立山头，眺望远方的一座城楼，那就是凌霄塔！

龙剑咬着牙道："邪神，你等着，我来了！"

3-1版　这里是通向凌霄塔的一段山路，处处是深沟，由于是在伸手不见五指的夜晚，只有闪电亮起的刹那，你才可看清前方的道路。当闪电过去之后，你根本不知道脚下是不是深渊，这样就构成了本节目的第二个难关。龙剑向前方冲去，迎面遇到了滚地小子，你必须立即蹲下一刀解决他，否则他会跟你纠缠个没完。借着闪电照耀跳上断岩后立即向右发射飞镖，打掉墙上吐、飞弹的软体毒虫。接着跳上前方石壁，得到火球弹后立即跳起向下发射，将守敌扫清。随后，得到一个火焰镖，来到了上下两层的上崖。龙剑掷出火

焰镖，击落上层山上的补血瓶和护身火，跳上去得到它。但上层山路向右走不通，必须向左兜回来，再由下层山路通过，这时，你千万不要乱跳，否则又会重新回到上层。龙剑凭借护身火，在时亮时暗的闪电中，从一根根极细的石柱上跳过，相当惊险！由于这里会飞出一只蝙蝠，所以如果没有护身火，将会被蝙蝠撞入深渊而无法通过，因此，保留护身火在此应用是最好方法。前方石柱上的红宝球里是来回镖，别去理它，等对面的刀手离开后，你可向右一跃，干掉刀手，在这里的断岩处又可得到一瓶血。跳过最后一道深渊后立即蹲下挥刀，否则有个埋伏多时的滚地小子很可能突然把龙剑撞下沟去，而使你前功尽弃。龙剑跃上吊桥，冲入了凌霄塔内。

3-2版 东方的天空已微露红光，龙剑冲入了塔的底层。这里布满了希玛的爪牙，十分疯狂。其中有个红衣忍者凌空跃起，不断地向下扔飞刀，出手极快。如果你带着护身火，立即点燃它，即可冲过去。如果没有，则要和红衣忍者同时跳起，在空中看准了一刀斩掉他！冲到梯子前，下面有个红宝球，里面是"红忍"，得到它！然后向右翻到梯子上，爬上第二层。

这里要对付一些滚地小子，依旧用护身火通过，在前方深沟前得到一个火焰镖，跳过去之后立即再跳一下，正好躲过对面那个枪手射来的子弹，落地后立即补上一刀，消灭枪手，然后翻上梯子爬上第三层。

这里的几段台阶中间缝隙较大，小心别失足坠下。上去之后发射火焰镖，消灭空中的毒虫和背后扑来的刀手。下面小平台上的红宝球内是天书，必须得到，跳下去取得后再由台阶跳上，这里会受到恶鹰的连续攻击，你必须沉着冷静，算准时机，等恶鹰飞近一刀挥出将它解决。一定要先杀恶鹰再跳，否则你很容易被恶鹰撞下深渊。在梯子前可得到一个影子和一个补血瓶，然后沿梯子爬上第四层。

龙剑刚从梯子上跃到平台上，就有一个滚地小子扑来，稍有不慎便会被他撞下深渊，所以你一见到那滚地小子就应立即向右跳到梯子上吸住，等滚地小子自己落入深渊时再跳上平台。前方有个功夫超群的飞圈手，你应迅速从他头上的台阶通过，到了前面断处一跃，吸住左面石壁，向右击发火焰镖，正好消灭飞圈手，并打下一个"IUP"(一条生命奖励)。消灭一群敌人后爬上第五层。

第五层有几个使链子锤的忍者，十分凶猛。龙剑等他一锤发出刚收回的当口，立即跳下，连刺三刀将其消灭。这里一路上还有骷髅兵阻挡，他们行动迟缓容易对付。还有一些刀手从背后冲来，如果龙剑带了两个影子，那根本无须回身对敌，影子自会将追来的敌人消灭。翻到上层有个补血瓶。然后，干掉一个链子锤忍者便到了塔顶。

3-3版 塔顶，龙剑一路上未寻到依琳娜，正觉得奇怪，一个背着飞行背包的机器忍者向他扑来，并向他掷下飞弹。龙剑看他在空中盘旋，便将自己与两个影子调整成从上到下三个叠成一排，先用火焰镖攻击，等机器忍者落到近前，立即挥刀猛刺。只要位置得当，机器忍者便象傻了似地上下跳跃。但是他一跳起便受影子攻击，一落地就受龙剑攻击，所以没几个回合它便完蛋了。

忽然，龙剑在山顶上看到了一个熟悉的身影。他惊喜地大叫："依琳娜！"

依琳娜倏地消失了。希玛狞笑着出现在前方："龙剑，你到底来了！"

龙剑冷冷一笑："想不到吧，该投降了，邪神！"

希玛怒喝："让你看看邪神剑的威力！"他举起长剑，剑身闪闪发光，嗡嗡作响，一团光球直射龙剑！

龙剑浑身一震。邪神收剑冷笑："这只是小试牛刀而已。照古老的神话传说，它只要沾上依琳娜的鲜血，力量便无可匹敌，黑暗将支配世界！"

猛地，一颗子弹飞来，打断了邪神的美梦。他一回头，一个持枪的青年男子正冷冷地指着他："你高兴的太早了！"

邪神哈哈大笑："你根本伤不了我，这只是我千里传真的图像而已。"他转身对龙剑："我给你一天时间，你若找不到我的藏身之处，依琳娜就会为你流血！"

"龙——"依琳娜忧伤的双眸随邪神一起消逝在群山中……

龙剑转身，对着那个青年男子："你到底是谁？"

第四关 魔 剑

青年男子双手抱肩："罗伯特，前CIA特工。"

龙剑变色："你就是那个快枪手？"

罗伯特微笑："不错！"

龙剑道："你来想干什么？"

罗伯特道："找回依琳娜。她背叛了CIA，科恩上校正四处搜寻她。"

龙剑道："仅仅如此吗？"

罗伯特道："不，我和她……"踌躇了一会，他转口接道："要找到邪神，就必须穿过一片地下迷宫。我来告诉你它的入口！"

4-1版 地下迷宫的前段。这里火焰翻腾，岩浆流动。前方断口处更有爆裂的岩石不时四溅开来，挡住你前进的道路。惟有灵巧闪避方能化险为夷。一开始的忍术均可得到，直至最后换得一个护身火后将它保留下来。对初学者来说，没有比使用护身火更容易过关的了。护身火之后的几个宝物球内分别是布袋和

蓝忍、可以取得补充一些损耗。这里一段较乱，所以不妨点起护身火从容闯关！

龙剑跳至洞壁，很快地向上爬到了第二层。

这是过渡版，只有几丛邪火与你为敌，你可用剑将其消灭(实在不行也可用一次护身火)，然后跳到左面洞壁翻上第三层。

这里防卫很严密，掷石大汉、持棍忍者来往不停。如无把握就用护身火，消灭敌人的同时还可补充到两个蓝忍。但要注意，千万等护身火熄灭后再跳上台阶，否则会误得第三个宝物球内的火球弹，这将对后面过关大有影响。第四个宝物球内是补血瓷瓶，你可在消灭一只跳虫后得到它，然后再次燃起护身火，向右尽力一跃！(这段深渊距离较长，所以一定要在边缘起跳！)前方的宝物球内是本天书，但很难得到，不必惋惜，稍后还有一次机会。现在快趁刀枪不入的时机冲过这段乱阵，然后再用护身火，在高低不平的细石柱间从容跃过(同时可得到一本天书)，跳至右面山壁爬上洞穴。

4-2版　地下迷宫的后段，洞内流水不断，且流向对龙剑的前进、后退、上下均有极大影响，所以必须重新调整，找到最适宜的“手感”。这里的各种忍术都可以得到使用，以对付不同的敌人，在最后用火焰镖消灭袭来的敌人后，换一个来回镖，从洞壁上爬到下层。

这段没有别的特别诀窍，只是对你跳跃的技术有颇高要求，练熟这种技术，再加上不时使用一下来回镖便能过关。

底层水帘洞。到达这层后你应有来回镖，因这里的敌人较多，用这种暗器比较适宜。

消灭底层的几个敌人后，你要从几块断台间往前上方跳跃。这其中有个补血瓷瓶，必须得到。前方宝物球内是一个红忍，也必须得到。注意，在向前一跃的同时取得红忍后，应当立即放开十字方向键，仅按住A键！这样，你将正好落在下层平台的边缘处。然后立即挥剑杀掉迎面而来的敌人，跳一下吸引壁上粘虫的炮火，再用来回镖干掉粘虫和后面邪火。如果不这样做，你不是被邪火击下断台就是被平台上的敌人弹入深涧，所以必须掌握这种手法。

在后面一段里，你除了消灭敌人之外还必须取得一个火焰镖，并不再换得别的忍术(即最后一条平台上的宝物球一个也不要去劈)，用它来对付最后敌人。

4-3版　龙剑冲入迷宫深处。中央高处一个兽形头像正张大巨口向下喷着水龙——它就是你要对付的守关头目。你应伏在山壁不被魔爪触到的地方，发火焰镖向兽头猛击！如你带有两个影子只需六发火焰镖便能将其击毁，否则便须跳到中央平台处用剑劈。为安全起见，每次应只劈一下，且劈完后应走下平台，要是跳下平台你将坠入深渊！

又一个敌人被消灭了，可龙剑心里又增添了另一个解不开的迷：依琳娜与罗伯特到底有什么关系？这个快枪手究竟来干什么？

第五关　凶　魔

5-1版　魔王已除，洞内溪水顿时干涸，魔洞显出丑陋不堪的本相。

这里首先要往左攀上石壁，跳到上层，在最后的宝物球内拿一个红忍——你的忍术应加至70了吧！加足它对你过关极为有利。

这段较短，当你攀到最后山壁上时先别急着爬下去，而应设法拿到倒数第二个宝物球内的火焰镖，供你对付以后的敌人之用。

毒芒丛生火焰熊熊的石窟，大大限制了龙剑的活动范围，使他不能从容地跳跃穿行——困难又增加了。再加上不时有老鹰、蝙蝠的骚扰，惟有沉着应战方能克敌。

杀掉一个掷环者，趁小平台上的骷髅兵转身时一跃而上，顺手一刀干掉它！然后在平台的边缘起跳(因这段距离较宽，所以一定要在边缘起跳)，至对面平台后将有一名掷环者出现，连劈他两刀，然后原地起跳，正好可让过他掷出的火环，落下后劈一刀便可结果他的性命。前方断口处是一本天书，应尽量得到(如没有取得，在后面一版还有一次机会)。这里需要从断口处跳下洞窟，小心别被墙上的毒芒戳到。同时这里还有一个得“1UP”的机会，但没有高超技艺难以取得。

这段洞窟中的敌人大多高高在上，所以你保留的火焰镖可以大大发挥作用了，它能顷刻间将敌人扫平，而且还能给你带来一个补血瓷瓶。

龙剑在疾奔！他的耳旁不时传来邪神的狂笑，他的脑海里不时浮现邪神的丑恶面容。……古老的神话……依琳娜的鲜血……支配世界的黑暗力量……邪神剑……他疾步如飞，时间是一点也耽搁不得的！

5-2版　冰天雪地。龙剑身处在厚厚的冰层上，行动非常不便。光滑的冰面使龙剑无法自如地施展身法。其实多熟悉几次就能知道，滑冰实际上并不可怕，只要适时地跳跃，就能随心所欲地稳住身体。

龙剑应当继续保留原有的火焰镖。在消灭了粘虫和大汉后，前面有段较乱的局面。一般情况下你应先干掉那个会发射子弹的敌人，再取下头顶宝物球内的影子，快速前进跃上台阶后立即下蹲，依靠惯性前进，同时挥剑，可消灭自前后袭来的恶鹰和爬虫。否则的话，局面将变得极为不利。因为敌人撞你一下虽不伤

很多血，但由于是在冰上，所以容易立足不稳滑入河中，白白损失一条性命。随后有一个火焰镖，别忘了得到它！在后面一段里，你尽可能靠它过关。

消灭两只蜘蛛后，你要从冰壁上爬上高台。台边有个火球弹应当得到，台下稍后处有个小平台，左端有个1UP可得，但没有点技术是得不到的。此后，你便可以跳起用火球弹消灭敌人和恶鹰，从容地爬下冰壁。

这层是过渡版。唯一要注意的是：只有从冰壁的右侧爬下才行，否则必会摔入深渊。

第三层冰洞，离邪神的藏身之地愈来愈近，然而危险也更甚。千万记住，如果深涧的距离较宽，就一定要在边缘起跳！

跃过一段宽涧后，你应再顺势一跳跃过来敌的头顶，否则有被弹入冰窟的可能。你头上的两个宝物球内有一个蓝忍和一个红忍(如果在前面“毒芒”一段没有得到天书，这个蓝忍就是一本天书)，必须得到。在前方你还必须将忍术换为火焰镖，并且还有一次得到影子的机会(最后两个宝物球内)，尽量把握住！

龙剑冲入冰窟深处，依琳娜惊喜交加：“龙——”

她的话刚出口，希玛打断了依琳娜的深情：“情人见面，可真令人心动啊！不送点礼物怎么行?!”他举起长剑，狠狠刺向依琳娜！

女孩一阵颤栗，她想扑向龙剑，龙剑也想紧紧搂住她，可依琳娜就象一个幻影，从龙剑的怀中滑落……滑落……

邪神剑的剑尖，正滴着鲜红的血！

希玛哈哈大笑：“黑暗终于获得了力量！”他一把推开依琳娜，举剑转向罗伯特：“这个礼物给你！”剧烈的爆炸声中，罗伯特飞出几丈！他显然已身受重伤。

5-3版 邪神身法诡秘，忽隐忽现。显现时他手持邪神剑，将光团聚集后再出击，只有在光团从他身上射出时进攻才是有效的。所以你应当伏于左墙上，调整好影子的位置，用火焰镖在他出现在右上方时向他连续袭击！顺利的话在他消失前就能干掉他。否则，只靠龙神刀的力量，将耗费相当长的时间。

邪神被击败了，可那还只是个幻影。依琳娜虽已救出，但还没能找到希玛的藏身之处。更何况他已有了支配世界的能力，不捣毁他的老巢，世界将永无和平之日！

第六关 黑　暗

“你不要紧吧?”龙剑望着虚弱不堪的依琳娜。

“我挺得住。”她的眼睛里饱含着关切，“你一定要去吗?”

“是的。因为我是正义，是忍者。我不能辱没忍者的荣誉，更不能让世界滑入黑暗的泥潭。所以，我一定要去！”

依琳娜微笑。

龙剑转身对罗伯特：“你就在这里休息一下吧。”

罗伯特摇头：“不行。你去捣毁希玛的外围防御，我和依琳娜走另一条秘道去找邪神的真身。你放心，我一定会照顾好依琳娜的，因为她是我以前的恋人，我决不会让她落入CIA或邪神的手中！”

6-1版 这是一个废弃的城市，龙剑在巨大的废墟中时隐时现。这里的敌人主要是邪火、蝙蝠和一些士兵，较容易对付。在穿过过渡版后，你应先用火球弹消灭崖边的掷石大汉，并即刻更换为火焰镖。当你跳下高台后头顶上将有一本天书，非火焰镖不能取得。

在最后一段一个凸字形的平台上，当两边的敌人向你夹击时，你应在右边用一次火焰镖，它不仅可以消灭敌人，更会击落一件宝物，(它原是隐藏不见的)使你得到意外的惊喜。

龙剑站在崖边，眺望远方。黑暗中邪神之山显得富丽堂皇，有谁知道这就是邪恶的力量?!

依琳娜与罗伯特相搀着慢慢前进。罗伯特一阵咳嗽，鲜血自他嘴边流下，依琳娜扶住他：“你没事吧?”

罗伯特忍住巨痛：“没事，你的伤……也不要紧吧?”

依琳娜点点头。她望着自己昔日的恋人，百感交集。忽然，罗伯特用手一指：“我们到了！”

深隧的洞穴中，隐约有火焰在跳动。冰冷的石壁上，嵌着一张冷漠的脸，一动不动。这就是邪神的真身吗?

6-2版 彩鹰满天，云海渺茫。如此美景龙剑却无心欣赏。他要彻底摧毁希玛的外围防守工事。此段较短，敌人也较易对付，所以不足为惧。你必须得到一个火球弹(或来回镖)、两个影子和红忍，以保证克敌制胜。

6-3版 镇守此关的敌人似曾相识，希玛又点化了两只石蛙来对付龙剑。龙剑只需伏在墙上，向下发射火球弹就可毙敌！(如用来回镖须在石蛙跳起时连续出手，比用火球弹危险的多)

三人重新会面，然而龙剑还没有开言，就听到依琳娜的一声尖叫：“罗伯特，你怎么了?!”龙剑疾速转身，看到的竟是……

第七关 阇 之 王

罗伯特倒在地上，显然已是伤重难支。他对龙剑微微笑道：“龙，我比不过你，无论在哪方面都是。可我能有你这个朋友，实在是我的运气。依琳娜是个好女孩，万一我有什么意外，你一定要好好照顾她！”他

顿了一下，接着道："记住，邪神剑虽然威力无穷，但一沾上希玛的鲜血就会失去魔力，不过，按照古代传说而言，剑上沾过谁的血谁就会失去生命！所以，我还是不放心依琳娜……"

龙剑点头："你放心，我一定会照顾好她！如果她失去生命，我也不会苟且在世上！"

7-1版　邪神魔窟中，瀑布叠层，倾帘而下。你首先应当取得的是上层最后一个的红忍，它可将你的忍术加满到100。随后，在跃过高台，准备从几块断台上跳过之前先取得一个火球弹和一个影子。穿越此段时如有恶魔和敌人向你夹击，只须跳起向下发射火球弹即可。然后，立即换得一个火焰镖，用它可摧毁过渡版内的邪火群！

在下层中，第二个宝物球内有本天书，应取得，以后出现的敌人靠火焰镖就能消灭。到了第三层洞中，最后用一下火焰镖，还可打落一个1UP，增加你的信心。

罗伯特血流满面，已是精疲力竭了。他站在龙剑的身后，用全身的力量，射出了最后一颗子弹！

龙剑在疾奔，他心中只有一个信念："一定要把希玛除掉！一定！！"

7-2版　这是最后的关头，也是本游戏最难的一关。当你跳上左侧平台后，应先向后一刀除掉恶魔，再立即转身消灭前方的蝙蝠。跳下平台得一个蓝忍。再跳回来，前方高高挂着一个宝物球，跳起用飞镖将其中的红忍击落并将其得到！消灭自后而来的两名敌人后取下头顶的来回镖，以左面的小平台作跳板跃到左上方的大平台，同时应用来回镖灭敌。

先不要急着跳下去，你应趁敌人发炮的间隙起跳。一般说来，你可以在敌人开炮的同时跳下去，立刻挥刀将两名敌人消灭。动作一定要迅速、果断，否则必有性命之忧。

再前进不多远，你会看到有两条路供你选择：或是从平台上跳过去，或是从下层，从下面兜上去。正确的走法是走下，在最后避开爆裂的岩石一跃而上石壁时，必须同时取得宝物球内的护身火，它是你消灭邪神的最佳忍术，也是保证你过关的法宝，不可不得。

取得护身火后，你立即用一次穿过这段险滩，如运气好还有一本天书在等着你，使忍术最终加到110发。到第二层后，小心地用护身火消灭掷环者和两名敌人并得到一个影子。但记住不要误得一个火焰镖和一个火球弹。前方更乱，又必须使用两次护身火，同时还有一个1UP和一瓶血可得。不过无论如何千万别再换别的忍术！

在最后一层中，你消灭爬虫和掷火手后，应拖掉上方的一名掷环大汉。方法很简单，让他退出画面便可以了。再一跃而上，取得第二个影子，待下层骷髅兵转身后立即跃下，下蹲挥剑，可消灭多名敌人。然后，除了石柱右侧的一瓶血必须取得外，切勿再碰别的宝物球。

龙剑冲入了石窟。洞内满是青苔，粘滑不堪。石壁上的头像在闪电中睁开了双眼："龙剑，你到底来了！"

"邪神！你死到临头了！"

"你简直在做梦！"

"我只知道正必胜邪。如果你是黑暗，我就是无处不在的火光！"龙剑亮出龙神刀，大敌当前，刀锋"霍霍"作响！

7-3A版　邪神的化身穿着宽袍，在洞内来回飞旋，并向龙剑施放邪火。你可燃起护身火，让影子和自身周围的火焰去烧灼邪神(这是唯一安全的方法，别的忍术都会耗费较多的血)。轰然声中，邪神的化身倒下了！

鲜血，源源不断地从邪神的体内流出……龙剑紧张地望着它。终于，邪神剑沾上了罪恶的鲜血，霎时间电闪雷鸣，无穷无尽的电光从剑柄射出！

整个洞窟时亮时暗，依琳娜头痛欲裂。她还未来得及喊出一声，就软软地倒下了……

"依琳娜！"龙剑抱起女孩，深知古代神话终于应验了！

雷声隆隆，两扇石门在龙剑背后升起，大门洞开，一股吸力将龙剑拉入其间。

邪神还没有死，化身的消灭只使他露出了枯骨的面目。洞内毒液不断，挡住龙剑的前进……

7-3B版　通过这版的诀窍仍是用护身火护住身体用刀劈希玛的头骨。但你可能已没有忍术可用了，所以不妨回到7-2版重新取一个护身火并加满忍术(在7-3版中无论死于何地都会回到7-2版开始)，加上影子的力量，希玛很快就会被击败！

邪神露出了他的丑恶本相，龙剑要他尝尝龙之忍者的真正力量！

在消灭邪神之前，你应用护身火烧去他的头颅，然后借火护体，挥刀猛劈中央闪光处。不多时，希玛终于被击毙了！

天地震动。龙剑抱着依琳娜奔出山洞。电闪雷鸣间，邪神的魔洞一块块地碎裂，坍塌，落入无穷无尽的黑暗之中……

世界和平了，光明恢复了。然而依琳娜却永远地闭上了眼睛。她再也听不见龙剑焦急的呼唤，再也看不到这美好的一切……

龙剑抱着依琳娜，悲痛欲绝。忽然，他的龙神刀又一次闪闪发亮，尖啸不已。敌人已被消灭，龙神刀

为什么还不停息?!

一瞬间，龙神刀化作一团闪亮的光球，皓如明月，洁如玉盘。它缓缓地升起……穿过湖泊森林……

龙剑默默地看着。

光球飞到了他的头上，稍稍停顿了一下，飞入了依琳娜的心中!

电闪雷鸣，天地似也被这份感情所折服，依琳娜终于睁开了双眼："龙——"

"依琳——"

两眸相视，默默无语。他们深知，此时此刻的心情是言语无法表白的!

一轮红日，缓缓沉入漫漫云海。天空变红、变紫，直至收去最后一丝光芒。星星在黑缎般的天幕中露出笑脸——那是多么美的星星啊!

倏地，一颗流星飞过。那是希望之星，祝福之星。

《忍者龙剑传》(第二代)至此而终。与其说这是一个武打游戏，毋宁说是一个爱情故事更合适。它把故事性和娱乐性有机地揉合在一起，达到了其它任何一张游戏卡都无法与之比拟的水准。它在编排艺术上的造诣是首屈一指的。

龙剑与依琳娜的命运究竟如何?请看91年新版《忍者龙剑传》(第三代)。

·电玩大世界·

忍 者 龙 剑 传(第Ⅲ代)

CIA特工依琳娜在执行一项特殊任务时，意外地与情人龙剑相遇。但她立即认出"龙剑"只是一个复制品，于是匆忙奔逃，慌乱之中竟逃至绝路，一疏忽，她自高高的悬崖上坠入海中……

CIA总部通知龙剑，依琳娜已于执行任务途中死亡。龙剑的复制品——代号N3SH，在杀害依琳娜之后失踪，唯一的线索是此事与TXC研究所有关。为了查清依琳娜真正死因，龙剑独自一人踏上了征途……

故事的情节在这个大悬念中展开，你将通过操纵主人公龙剑过关斩将，来揭开这个神密事件的秘密。同前二代相同，游戏中龙剑也可从一闪一闪的宝物球中劈下几种宝物并得到它，以增加自己的攻击力。宝物的种类和作用主要有:

1. 蓝色的"忍"字:增加10个单位的忍术。

2. 红色的"忍"字:将忍术单位量加至限量。

3. 蓝色的"天书":提高忍术限量10个单位。忍术的限量和数量可加至100,其数值显示在画面左上方。

4. 大飞镖:即来回镖。每使用一次耗用10个单位忍术。它也是龙剑最原始的配备。

5. 火焰镖:一次两发，可向上方45°进攻，每使用一次耗用8个单位忍术。

6. 火球弹:一次两发，可向下方45°进攻，每使用一次耗用8个单位忍术。

7. 光栅:一次两发，分别击打上下的敌兵，使用一次耗用10个单位忍术。

8. 护身火:使用后可在数秒内刀枪不入，每次耗用20个单位忍术。

9. 光刀:由于龙剑的通灵剑为救依琳娜已经丢失(详情见《忍者龙剑传》(第二代)，所以一般的剑不能轻易灭敌，必须得到光刀后方可提高剑的攻击力。使用光刀耗用忍术单位。

10. 红色瓷瓶:即补血瓶，可补充8格血。

11. 蓝色忍者像:得到后奖励一次生命,即1UP。

宝物的使用法除光刀、补血瓶、1UP、"忍"外，均为按住↑键的同时按B键即可;另外，龙剑在游戏中遇钢条、藤条或升降石盘时，还须使用"翻腾术"，方法是:自下而上跳至上述物体底部时，龙剑会自动用手抓住，同时按↑键及A键可使其翻上。如想从上述物体上部翻下，同时按↓键和A键即可，按一下为翻下抓住物体底部，再按一下为放手坠落。此招应熟练掌握，游戏中需频繁使用。

第一关 挑 战

龙剑得知TXC研究所是专门致力于人体细胞培养工作的，于是毫不迟疑的冲了进去。

1-1A版 研究所的实验室内。在开始的这一段你会遇到一些机械爬虫，如没得到光刀须蹲下攻击才能有效。上下翻飞的飞行机器人比较灵活，你要小心应付。在这里你会得到各种武器，你可以拿下试试手;也可以在钢索上练习一下翻腾术，以备以后之用。

1-1B版 这里往右走路是不通的，你必须跳到右面的高墙上攀住往上爬，这里主要是机械爬虫，用光刀消灭它们!前方有两名持刀武士,也比较容易应付。跳上右方平台后往右边走进门便能进入下一小关。

1-1C版 这一段比较短，作用是让你加满武器威力。最后三个宝物球内分别有光刀、红忍和火球弹，这些你都必须得到。

1-2A版 这是镇守实验室的一个机器巨人。对付的方法是先攀上左面的墙壁，用火球弹向它进攻。暗器用完后你再跳下地面，用光刀对付它就可以了。要

注意的是不要和它相撞——那会伤你很多血，你劈它两刀就立即后退几步。另外机械巨人还会施放火焰，只要跳起便可以避开了。

龙剑消灭了机械巨人，一个身影显现在他眼前。这人告诉龙剑，TXC研究所的事情远没有那么简单，那个龙剑的复制品 N3SH 与已被除去的邪神希玛有密切关系。龙剑连续细问，那人已飘然隐去。他是谁？为什么会到这儿来？

第二关　迎　　敌

2-1A版　（立体场景）一望无际的大沙漠。此处最可恼的是流沙，龙剑走入其中会逐渐陷下身去，你必须及时从流沙中跳起挣开束缚，否则会有灭顶之灾。这一段的敌人增加了三种：小直升机、试管人魔和跳跃忍者。小直升机出现在你的头顶，用火焰镖或跳劈均可消灭；试管人魔会疯狂的向你撞击，选择适当的时候出剑也能干掉他们。较讨厌的是跳跃忍者，平时他们蜷伏着一动不动，等你靠近后便会左右跳跃翻腾进攻，若没有光刀你得小心才行。

2-2A版　这一关很短，作用是让你得到一把光刀。它放在较低的平台上方，你要等下方的敌人转身后再跳下去，否则会被撞入深渊。洞顶上都是尖石，所以不能跳起，你千万要注意。

2-2B版　龙剑在这里先要往右，然后往下方走。山洞顶会有刺球滚落，为了避免被它们伤害，你得快走。其实在这一段你是不可能摔死的，所以尽量让自己往下落，这样能使行进速度加快许多。到底后再转向右方，消灭一个飞行机械人便可进入下一小关。

2-2C版　这是一段上升的版面，岩浆不断地涌上来淹没一切，所以你一定要尽快地往上爬。这段中左方有一本天书，右方有一个1UP，你应设法取得。最后的出口是在右方，记住不要搞错。

2-2D版　这是敌人关口的最后一道防线，所以较短。这段中最后三个宝物：光刀、红忍和火焰镖是克敌的法宝，你必须取得。

2-3A版　这版的守关头目是研究所培养的巨型飞虫，它会向下射出毒弹，但是极易躲开。你可先用火焰镖向它攻击，然后用光刀连劈几下便能消灭它！

龙剑的眼前突然一亮，一个巨大的身影在电视屏幕前显示出来，他正是这个研究所的所长。所长希望龙剑放弃继续追查，但龙剑毫不犹豫地拒绝了。所长面有忧色，提醒龙剑前方将有想不到的危险，要他好自为之。龙剑还想追问些什么，所长却与电视屏幕一起消失了。

第三关　恶　　梦

3-1A版　（立体场景）树木丛生的热带森林。森林中有在河中缓缓游弋的刺鱼，待龙剑靠近便会突然高高跃起，其撞击速度之快令人难以抵挡，你要小心才行。前方有一光栅，得到它！然后攀上树藤，用光栅得到一个红忍。前方还有护身火、光刀，你都应得到，在两个升降石盘间有一个1UP，用了护身火比较容易得到。

3-2A版　森林洞穴中。这里的水流不断，它阻碍龙剑的行进方向，你要适应环境方能顺利通行。这段由上往下走，但不可能出现摔死的情况，所以你可大胆地往下跳。这里的刺球明显增多，有的刺球还会爆开射出子弹，你要小心。树藤上还常有会吐子弹的粘虫出现，用光刀劈开它们！到底后，消灭两名敌人往左上方跳，即可进入下一段。

3-2B版　这里由右往左走。一开始，后方便会有一个试管人魔跳出，你须回身一剑干掉它，用火球弹将前方敌人扫清。你可从容地得到一个红忍。这段开始有一种巨大的苍蝇出现，它们行动迅疾，且飘乎不定，你要尽早用刀将它们劈死，否则麻烦不断。

3-2C版　这段开始又要往上爬行，但没有第二关的岩浆，所以你尽可从容不迫的应付敌人。这里有一本天书和一个红忍，必须得到。另有一瓶血，也应当得到。

3-2D版　由左往右进攻。在这里你会得到光刀、火球弹和红忍，如先走下层还可得到一个1UP，不过那样的话要注意对付两只苍蝇，它们的袭击是很可恼的。

3-3A版　这是最后关头。守关的是两名忍者，他们会蜷作一团向你滚来，并会发出暗器，令你难以抵挡。对付他们的唯一办法是：先伏到左面墙上向下方施放火球弹，暗器耗尽后跳到左面平台用光刀快速砍劈（进攻任何一名忍者均有效），对于暗器不必躲闪，只要你在流水中把握好位置与他们力拚，一般总能在自己血耗尽之前将他们消灭。

一个熟悉的影子出现了，龙剑差点儿叫出声来——那不是自己吗?！然而对方的眼角似乎多了点邪恶，龙剑知道他就是自己的复制品 N3SH。两名相同的忍者同时奔跑起来，在空中展开了决斗！

“铮”地一声，倒下的竟是龙剑……然而 N3SH 也受了重伤，他没有再伤害龙剑，自己悄然离去。龙剑望着他的背影，似乎悟到些什么……

第四关　封　　印

4-1A版　夕阳下的山岭中。龙剑来到了敌人总部

前沿。这里开始出现钢索滑车，你只有掌握了充分的攀援技术，才能在几辆滑车中顺利通过。设置在路口的钢炮，只有在它开火时才能将其消灭。天上还不时有小直升机的骚扰。难度增强了，你唯有小心才是。此地还有一个1UP可得，如何顺利拿到就看你的水平了。

4-2A版　龙剑来到室内，这里的钢刺不停的上下伸缩，你惟有等它们缩入地面后才能通行，否则挨一下便伤三格血。过这段时千万不能性急，且一定要把握好起跳时机，否则会连连受击。如果在4-1版中没有得到光刀，在这里可以再拿一次，只不过难度较高，颇费一些周折。

4-2B版　由下往上行进。在最底层是一排钢刺，坠下虽不会摔死但也会伤一些血，所以还是小心为上。此处有一本天书，应得到它。在这一带防守的是几架战斗机，它们会突然加速，并往上下施放子弹，用光刀除掉它们！最后的通道在左面的平台上，进入后可到下一段。

4-2C版　仍然是钢刺。由于是从右往左行进，所以不太顺手，应谨慎从事。这里的山壁上伏有各种粘虫，它们会不停地吐出子弹，干掉它们！一开始的宝物球内是红忍，应得到。前方还有一个火球弹，最好也得到。如果一直没有拿到光刀，在这段中还有一次机会，你一定不要放弃。

在过最后一段钢刺阵的时候不要急于冲入门内，无论你的行动有多快，钢刺总会在你进门前伸出，伤你三格血。你应当先伏到左面墙上较高处，待钢刺回缩之后再跳下进门就可以了。

4-3A版　这里的守关头目是一只巨大的机械龟。它有土遁术，打它几下便会钻入土中向外施放火焰。你应在它遁入土中之前奔到左下脚蹲下，火焰就射不到你了。然后机械龟会再次从土中冲出，这时它可能会撞倒你，但不必惊慌，只要你出剑足够快，在你血耗完之前便能击毙它！

龙剑眺望着远方敌人的魔殿，还有多少艰险在等待着他？……

第五关　要　塞

5-1A版　研究所大楼群落，龙剑在暴雨中奔行。这一段的敌人多且乱，要小心应付。一开始便会有一个试管人魔向你冲来，先杀了他再往前跳！前方有一个光栅和火球弹，得到后就用，这样方能扫清障碍。这一段的蓝忍有不少，所以不必担心耗尽忍术。总之，不要性急，有条不紊一气呵成才是克敌的根本方法。最后有个护身火，得到它！

5-1B版　这一段要从几个升降石盘上向上翻腾。对跳跃技术和“翻腾术”有很高的要求。这里的敌人也相当多，所以不妨使用护身火，以便顺利过关。

5-1C版　大雨依然滂沱，但这一段较短，所以比较容易通过。

5-2A版　龙剑冲入魔殿内，这里的敌人除了前面出现过的以外，还增加了冲锋队员和活动激光发射器。激光是不能挡去的，你要么在它发射前就摧毁发射器，要么就只能低头躲过。如果它们和飞行机器人一起出现，将会使你左支右绌，难以对付，所以最好尽早出手，以绝后患。

5-2B版　往右走很快就没有路了，你应当向上攀援。墙上伏着的粘虫比较讨厌，应发暗器将其摧毁。这一段里还有一瓶血可加得，你应得到它。前方还有红忍和光栅，是克敌的利器，也最好得到。

5-2C版　（立体场景）这是在高速移动的电梯上，由右往左攻。电梯会一点点的断裂，所以你应当快速前进不能犹豫。这里的敌人多，所以你应当多使用暗器，尽可能地将敌人干脆利落地消灭。同时，你还必须得到一本天书和一个1UP，它们对你以后的攻关大有益处。

5-2D版　往左走很快就会到底，所以一开始就应往上攀援。这里的情况较好一些，容易通过。

5-2E版　这是进攻守关之前的最后一段路，作用是让你加满忍、得到光刀。至于暗器，最好用火镖，其它的武器作用不大。

龙剑冲入魔窟总部，他又见到了那个神密人物和研究所所长，他们告诉龙剑，N3SH是将邪神的思想、魔力与龙之忍者的耐力、毅力相结合的产物，是难以战胜的敌人。他们不希望龙剑来阻碍这一切。依琳娜的死就已说明了这点……说着，N3SH冲上前来，恍惚间身形长大数倍，向龙剑猛扑过来……

一个娇小的身影突然闯进，龙剑望着这个手持冲锋枪的女子，一颗心几乎要跳出来——她?!依琳娜！这显然也大出敌人的意外。原来依琳娜那天坠入深渊竟是她故意为之，是逃脱N3SH追击的唯一险招！她用机枪对准N3SH扫射，然而却毫无作用……

5-3版　龙剑与N3SH决斗。敌人的特点是先原地跳跃两次，放两次飞镖，再空翻两圈，发出散射火球弹。飞镖比较容易跳起躲过，此时你可用光刀配合攻击；N3SH空翻时再用火焰镖进攻，几次反复便能击败敌人。

N3SH败于龙剑手下，又恢复了原状。研究所长和神密人物觉得大难临头，连忙开动时空转换器，霎间便转移到亚空间去了……

第六关 苏　生

依琳娜与龙剑再度重逢，百感交集，有许多话要说，然而龙剑却没有时间，他要追入亚空间，与敌人决一死战，伊琳娜知道无法将他留下，只能含泪看他消失在空中……

6-1A版　这是在亚空间的冰层段。冰层很滑，往往使龙剑难以控制，如想停下可让龙剑原地跳跃一下便可。这里的敌人并不难对付，只要适应滑冰就容易过关。

6-1B版　龙剑先从高处坠下，然后再走中路，用翻腾术往上走。一开始你会得到一个光栅，立即使用它对付上层的敌人。上面还有一个红忍和护身火，得到后也应立即使用。到顶端后往右跳下即可，出口就在右面底层。

6-1C版　仍是从左至右的冰层段，过这段时要注意敌人和小直升机，你可先用火球弹，再换护身火，这样比较安全些。

6-2A版　亚空间的沙层段。龙剑在沙中会陷下，应当及时跳起以免遭灭顶之灾。这里应由下往上攀行，得到暗器后尽管使用，前方有红忍可将忍术加满。这一段中应有一本天书，应当取得。

6-2B版　由左往右进攻。一开始有个火焰镖，应得到。注意这段中有许多从天而降的小直升机，用火焰镖是对付它们的最好方法。在跳沙柱时千万等大汉转身之后再跳过去，否则会被撞下深渊。这段中还有个1UP，用火焰镖能够得到。龙剑冲入亚空间敌人的基地，基地的看守是一只巨大的人蝎合体的怪物，龙剑又将面对一个强大的敌人……

6-3A版　对付蝎精的唯一方法是先伏于墙上，待蝎精冲过来时翻身跳到它身后，用光刀向它攻击。由于身处沙层所以最多只能劈它四刀，否则会陷入沙中无法自拔。在左右两边的藤墙上来回使用此法便能歼敌。只是消灭敌人之后千万注意伏到墙上去——站在沙堆里会被沙子吞没，白送一条性命。

龙剑见到了研究所长，他露出狰狞的面目，龙剑正待细问，突觉脚下一阵震动，他惊问："这是干什么?"所长狞笑道："这是时空战舰，已经自动开动了，它将对地球作彻底的毁灭性进攻!"

时空战舰挣脱束缚，摇摇晃晃飞出基地。随着警报的响起，它集中火力对准地球开了一炮，顿时，眼前一片雪亮……

第七关 妖　兽

情况万分危急，龙剑要所长将战舰的作战系统关闭，然而所长却狂笑道："所有的一切都是自动控制的，除非将我除去，否则谁也无法让它暂停!"说着，他一按按钮，龙剑的脚下顿时露出一个大洞，龙之忍者落出舱外……

7-1版　(立体场景)时空战舰的舷梯上，龙剑与敌人展开顽强的斗争。由于飞船在空中高速飞行，所以迎面吹来的风对龙剑的行动有所阻碍，必须把握好起跳的时机。这里所有的敌人都是以前出现过的，对付他们的唯一方法就是果断、冷静，稍一疏忽就会有坠入深渊的危险。

7-2A版　由下往上进攻。要注意的是两边闪烁的电极是不能与之相碰的，跳跃时要注意。这里的敌人很多，尽量用暗器对付它们，反正前面不远就有红忍可得。最后一个火球弹最好得到，然后你就伏在右墙上往左下脚施放，可以将镇守出路的敌人扫除干净。

7-2B版　这里难度较高，现作一详细介绍。进入该版后不久，前方便有一巨蝇飞来，跳起用剑劈开!待左下方的敌人向右走时，迅速跳到它的身后，此时必有一巨蝇由右至左冲来，你需再次跳起将它劈开。这时持枪的敌人刚好转身往回走，再紧接着一剑干掉他——好险!

用翻腾术攀上左上方的钢索，并分别得到红忍和光刀。此时左方有电极挡路，应翻到钢索的左方，除去一只巨蝇后可得到一只光栅。

前方有两架直升机，下方有一持枪敌人，你可用暗器或是光刀将它们除去。左方的火炮和直升机可用同样方法干掉。然后你跃到左面平台上，消灭一名持枪者和两架直升机，再走到平台左侧边缘，待滑车从右至左滑过时立即走下平台到滑车上，同时再向左方起跳，跃过前方的电极重新站到滑车上。此时头顶必有另一滑车通过，你要迅速攀上车顶，待滑车至最左端时向左奋力一跃，同时挥剑一劈，可劈去一只巨蝇并得到一个1UP，以上动作一定要做得快速准确，稍有失误便难过此关。过了这段，后面就容易对付了。消灭几名士兵和两只巨蝇后便到了下一段。

7-2C版　山上往下进攻。掌握了翻腾术后便不难在几个石盘间上下了。需要小心对付的是巨蝇，你可用光栅将其消灭。此处还有一红忍可得，能够取得证明你身手不凡。

7-3A版　在这时又看到了钢刺，只是它们出现在墙上，你要乘隙而过，来不得半点疏忽。消灭左方大汉后有一火焰镖可得，放一镖便能将上方的敌人消灭干净，你可从容获得一把光刀和红忍。再用光刀消灭右方钢索上的粘虫，得到一个光栅，正好用来对付向你逼近的敌人。然后你又要在钢刺中穿行，最后的通道口前也布满了尖针，你必须等它们回缩后再跳过去。

7-3B版　这里又有一个难关。一进入该版，便有一飞行机器人和一持枪者向你夹击。你可先击机器人再转身消灭持枪者，然后翻到右面的钢索上，消灭一名敌人和巨蝇，并补充一个蓝忍。

此时你右下方有台阶可供你落脚，但是你一旦踩上去后，脚底的石块便会分裂消失，所以你必须在最短的时间里消灭一名敌兵和前后夹击的巨蝇。唯一的诀窍是你不要急于站到最右面的石块上去，一旦那块石头消失你将无法过这版。

这段过后你可稍事休息，后面还有两段这样的路，要你一气呵成快速通过。这版的难度较高，这段中有本天书也必须设法拿到。

7-3C版　这里还有钢刺，小心谨慎是唯一过关的方法。在这里还有一补血瓶可得。千万不要放弃。

7-3D版　这是进入最后关口之前的一段路。敌人密集，所以你不必吝啬暗器，最后的火焰镖是克敌的法宝，一定要得到。龙剑重新杀回了指挥部，所长大吃一惊，连忙披挂上阵，龙剑面对这个身高数丈的金甲武士，心里也不禁发紧……

7-4版　金甲武士会放出雷电，这是你躲不开的，所以根本就不必躲。你可用暗器向他攻击，等火焰镖放完后再跃上小平台用光刀攻击。不多时，“轰！”地一声，金甲武士渐渐下沉……

然而这只是一层外壳，敌人露出了它本来的面目。龙剑不由得惊叹了一声，重新挥刀迎敌。

7-5版　这版的敌人是固定不动的，对付的方法是先用火焰镖向它的头部进攻，再跳上平台用光刀攻击，不必理睬它施放的火球，很快就能消灭它！

敌人一再变化，终被龙剑杀败。所长乘上巨大的黄金战斗机，要和龙剑作生死决斗……

7-6版　敌人的飞行器很大，而且有面罩保护，你唯有摧毁其面罩才能伤它的血。但此时的敌人已是强弩之末，面罩很快被龙剑剥去。龙剑侧身于两束激光之间，用光刀对敌人猛劈！只听轰然一声，战斗机爆炸下沉……

依琳娜在地面上焦急地等待着，灵光一现，龙剑又重新回到她的身旁。只见天地轰鸣，雷电交加，亚空间的时空战舰顿时化为灰烬，地球上敌人的魔殿也顷刻崩塌了！

经过多少劫难，依琳娜与龙剑再次重逢。他们有许多的话要倾诉……

旭日东升，阳光将山谷中的一切染成了金色。依琳娜和龙剑站在山顶，昂首眺望这壮丽景象。依琳娜忽然轻轻地问龙剑：“你还会离开我吗？”龙剑望着初升的太阳，深情地答道：“不，永远不会！”

《忍者龙剑传》(第三代)至此告一段落。作为一个著名的游戏系列，《忍者龙剑传》一直毫不让人失望，在这次更有了长足的进步。除了对版面、大头目的设计更加灵活外，还设置了只有世嘉游戏机才有的立体场景，它与另一个“任天堂”立体游戏《剑之达人》一起，成为对世嘉游戏最有挑战性的节目。

1945

珍珠港事件爆发后，美国正式对日本宣战。此时日本帝国主义的野心正膨胀到极点，不仅侵略中国，袭击夏威夷美军基地，而且还将魔爪伸向马来西亚、新加坡一带。受侵略的人民结成反法西斯联盟，同日本侵略军进行了英勇的斗争。当时，美国的陈纳德将军组织了一支义勇军，驾驶着战斗机向日军发动攻击。这支空军队伍被称为“飞虎队”，所有的飞机机头上都画着一张鲨鱼的大嘴，因此，这种战斗机就被叫作“飞翔鲛”，从1941年到1945年，陈纳德的飞虎队同中国空军并肩作战，狠狠地打击了日本侵略军。

1945年，日本帝国主义的末日将临，仍在进行着最后的垂死挣扎。飞虎队决定向盘踞在东南亚沿海一带的日军发动一次总攻。于是，这一年爆发了一场极为惨烈的空战。飞虎队同日军装备精良的海陆空部队展开了惊心动魄的较量，为彻底打垮日本帝国主义作出了不朽的贡献。

91年推出的空战卡《1945》，再现了这场激烈的海陆空立体战役。凡是玩过这个游戏的人，大概都能深深体会到战争的残酷和胜利的来之不易。

游戏者操纵的是飞翔鲛战斗机，用方向键控制飞机向上下左右各方向移动，A键为机关炮射击键，B键为炸弹投掷键，炸弹俗称“榴”，每架飞机原先携带三枚，在作战过程中会有“B”字标志出现，拾取后可增加一枚“榴”。

游戏者共拥有30架战斗机，也就是有30条命，同时还有9次连续机会，分数达到50000、100000各奖一条命，以后每过10万就奖励一次。但是这个游戏难度在于：一架飞机牺牲后，新的一架并不是马上接出，空战战场分别在十几个小区域(AREA)内进行，死在某一区域，就要在这一区域从头游戏。换句话说，有

不少难关是必须凭真本事在只有一条命的情况下通过的。

接关(连续)时按START键。

飞翔鲛的初始状态是配备双管机关炮，火力较弱，在战斗中常有敌红色飞机编队出现，若将一队红色飞机全部击毁，就会出现"S"在空中漂浮。飞翔鲛取得S后便可增加火力，连续取得S，可使机关炮管数成倍增加，火力变猛，扫射面变广。这个游戏共五关，第六关起就是二到五关的复版，以后就按照这个顺序不断重复下去。

第一关 丛林之战

飞翔鲛从机场出发，首先要攻击的是位于丛林中的日本陆军部队和空军部队。战斗打响了，飞翔鲛先击毁从右侧冲来的敌机，再飞到左侧，攻击那里开出的坦克，打坦克需击中其两炮才能将其彻底摧毁，第一炮先击毁它的炮塔，第二炮再将它炸个粉碎。接着又是右面二架，左面二架敌机冲来，飞翔鲛击毁它们后，立即移到右侧，干掉刚露头的三架坦克，正好有一队红飞机从这里冲下，飞翔鲛停着不动，连续射击，终于打出了S，得到后变成了四管炮的火力。这时的局面开始混乱，坦克成群结队地开出，河道里也有炮艇向飞翔鲛射击，同时又有一队黄色飞机编队飞出，全部击毁它们后可奖1000分。对付敌人立体进攻主要是学会躲闪，善于从敌人炮弹的空隙中穿过。当然实在不行可以投一枚"榴"，它不但可以将周围一圈的敌人全部消灭，而且还能炸毁敌人发射的炮弹。

前方是敌军营，坦克不断从车库中涌出，对飞翔鲛猛烈射击，飞翔鲛要当心左侧树丛里的坦克，将它击毁后停着别动，并不停射击，即可将一队从这里飞出的红飞机全部击毁。

密林中敌炮台露头了，与坦克、战斗机一道轮番向飞翔鲛进攻。由于敌炮台钢板较硬，建议这里扔"榴"为好。最后的首脑是一辆重型装甲车，不停地向飞翔鲛射出3-WAY子弹，不过子弹间空隙较大，飞翔鲛可以一边躲子弹一边向装甲车扫射，不多时便能将它击毁。这时左下角落里还有一辆敌坦克开出，右面是敌炮台，而后有三辆坦克鱼贯驶出。一般可以不管左边的坦克，直接到右面击毁炮台和坦克，并注意躲避左面坦克射出的炮弹即可。飞翔鲛降落在一条简易机场跑道上，第一关结束。

过关后若有"榴"剩余，每带回一颗奖3000分，若剩下的"榴"不是三颗，下一关开始后自动增加到三颗。

第二关 消灭敌舰队

飞翔鲛经短暂休息后，起飞攻击日军停泊在海上的舰队。一开始会有一队黄色飞机排成扇形向下冲来。飞翔鲛尽量不要飞得太靠前，否则极易被摧毁。如果是吃了两个S的火力，可将飞翔鲛自左侧移到右侧，同时连续射击，就可以将其全部歼灭。前方浮桥上出现一批敌坦克，消灭它们后，会有一架敌军的大战斗机自右侧冲下，大战斗机钢板较厚，但只要飞翔鲛是达到一个S以上的火力，就可以盯着它不断开火，在它撞上你之前即可击毁它。如果火力不够，就要早些避开它，因为它会突然射出三方向散射弹，速度快，角度刁，令你来不及闪避。

前方出现的是一群炮艇，也是需中两炮才能将其歼灭。这里有一队红飞机盘旋而出，可击毁它再得S。然后，飞翔鲛同驱逐舰队展开激战。驱逐舰的前后甲板各配置两门大炮，炮口跟着飞翔鲛移动而转动，炮弹速度较快，而且它的炮塔较坚固，一两炮毁不掉它，这时你不要心慌，将飞翔鲛移到最下方，盯着敌舰的炮塔猛射，等它的炮弹快打到你时你再躲开，一般说来肯定是你先干掉它。击毁一群驱逐舰后，前面出现了一个难关：一架大型敌机出现在你前方，向你射出五方向散射弹，它炮弹射速快，而且炮弹之间空隙小，很难躲避，同时周围有炮艇向你进攻，随后一艘巡洋舰出现了，上面的六座炮同时发射炮弹，构成了密集的火力网。过这关的诀窍是：先尽量对大飞机多射几炮，等它发射时沿着散射弹外侧(左侧)逃出，同时小心避开炮艇射来的炮弹，等大飞机飞到巡洋舰上方，敌舰六座炮出现时，你就连续扔"榴"，将敌机与敌炮一齐摧毁，最后一座炮被炸毁后会出现一个B，正好补偿你的消耗。

前方有敌蓝色战斗机成群冲来，你要小心，别同它们相撞，随后是左侧飞出四架红色飞机，右侧又飞出四架，你要先封住它的出路，将它们全部击毁并取得S。

飞翔鲛飞到了沙滩上空，山洞里开出了许多敌坦克，敌人的两辆重型坦克也一左一右地出现了，用"榴"对付它们是不明智的，其实只要解决掉小坦克，设法躲过敌人的炮弹，就可将两辆重型坦克干掉，当然这里需要过硬的技术。前方是最后一段，左侧山洞旁有一群坦克，一架大飞机从你背后冲出，你可先击毁几辆坦克，再绕到大飞机后面扔"榴"攻击，将敌机和坦克一齐炸毁。随后移到右侧，攻击山洞里开出的一大群坦克，要小心避开敌人的炮弹。最后封住左面山洞的洞口，将刚出洞的敌坦克全部干掉，这一关就通过了。

第三关 海 战

这关一开始难度就显著增加，河道上密布炮艇，

飞机成群结队，坦克神出鬼没，组成了一道道密集的火力网，在这里穿越炮弹空隙的技术十分重要。这关主要是海战，飞翔鲛处于敌舰和敌机的立体攻击下。这里最难的地方是攻克最后的首脑——艘敌主力舰。在攻击敌主力舰之前，你应力争得到S，方法是先在左侧击毁一组红色飞机，再立即移到右侧击毁另一组红色飞机，这时敌主力舰的尾部出现了，后甲板上有五门炮，你应毫不犹豫地向它扔一颗"榴"，将五门炮全部击毁。这时，舰中央最坚固的一门火炮向你猛烈开火，你争取多攻击它几炮，然后躲开它射出的炮弹，等前甲板的三门炮出现后，你再上前投一颗炸弹将其全部摧毁。这时敌机会疯狂地向你进攻，你必须沉着冷静，挡住他们的攻势，千万别以为左下侧或右下侧是安全地带，正好相反，编队飞行的黄色飞机会冷不防从那里冲出，将你撞毁。飞翔鲛飞抵港口，敌机轮番攻击，这时左岸上忽然冲出五辆坦克，一齐向你开火，你必须先封住它们的出路早下手，否则它们发出的快而密的炮弹会令你无处可躲。到此为止你不能有一丝失误，因为如果飞翔鲛在这里被击中，还得回到主力舰前重打。然后你移到右侧，拼命开炮，不仅击毁了自右侧开出的敌坦克，也正好将一队从这里飞出的红色飞机全部消灭。最后关头是前有敌机，后有坦克，炮弹满天飞，你无论如何要挺过去，因为机场就在眼前。你终于过了第三关。

第四关　激战港城

飞翔鲛趁势攻击被日军占领的港口城市。这里的敌机越发疯狂，日本的神风敢死队受军国主义思想毒害，竟不顾一切地向飞翔鲛猛撞，敌坦克也躲在建筑物旁向飞翔鲛猛烈开火，战斗一下子进入了白热化状态，令你有欲罢不能的感觉。这里的B弹较多，打出后应尽力取得，尤其是铁轨上四个一组的箱子，最后一个内藏着B，应用机关炮将其击毁以取得B。这关中的铁轨上有一辆重型坦克，在飞机的配合下向你猛烈开火，你应连续掷"榴"直至将其毁灭。接着是一架架的大飞机向你冲来，如果你火力猛，就尽力将它们击毁，否则，就要看你的反应是否敏捷了，你只有躲开它们和它们射出的炮弹。接着第二辆轨道重型坦克又出现了，还是老办法攻击它，前方是敌坦克和敌机组成的联合火力网，你要提防躲在树丛中的敌坦克，它在向你偷偷开炮。最后，守关的首脑出现了，它是一组防空火炮台，前后各配置三门火炮，中间是两座火炮，与此同时敌坦克和敌机也向你疯狂进攻。你不用珍惜炸弹，应对着炮台猛扔。经过一场混战，飞翔鲛终于冲出了敌人的枪林弹雨，降临在机场上，休息一阵后，将迎接更艰巨的战斗……

第五关　痛歼亚飞虎

飞翔鲛向日军最精锐的部队发起了猛攻，最终目标是歼灭日军王牌战斗机"亚飞虎"。迎面而来的敌机更为疯狂，即使它们飞到了飞翔鲛的背后，甚至出了画面，也会倒过来向你打冷枪，所以你一定要提防背后射来的子弹。这一段是坦克集结区，一般敌坦克总是从最左和最右侧同时开出，利用树丛作掩护向你连续开火。前方是军营，有一群坦克看守着两排箱子，箱内暗藏着B，同时还有许多敌机不间断地横冲直撞，你可以看准时机，用"榴"炸掉坦克和箱子，取得两个B。再经过一番混战，飞翔鲛飞出了城市，来到了海上。

短暂的空战过后，你将面临一个较大的难关——同时对付两艘巡洋舰，一般要过这一小关必须带三颗以上的"榴"，而且不能乱扔，必须严格按照顺序投掷使之发挥最大功效，既不可多扔也不可少扔，具体方法是：

前方出现两艘巡洋舰后，先一边射击一边躲避它们的炮火，然后立即冲到左侧，扔一颗"榴"，炸掉前甲板上的五门炮（不能漏炸一门炮），再立即冲到右侧，将右面一艘敌舰前甲板的五门炮也用"榴"炸掉，这样你还剩一颗"榴"，但在右面敌舰炸毁的炮中可取一个B，随即飞到左方敌舰尾部，用一颗"榴"炸掉它的三门炮，并再取下一个B，最后飞到右侧，再扔一颗"榴"，将它的三门炮也炸掉，在这过程中会有成群结队的敌机向你轮番轰炸，你千万不能失手，如果你不严格按照这个程序去做，过这关是相当难的。

到此为止你不能有丝毫松懈。这时敌人的大飞机从背后冲上来，成群的敌炮舰也自右向左冲来，局面十分混乱，如果你还有剩余的"榴"赶快扔出解围。这里如果被敌人击中，还得回去重打两艘巡洋舰，再坚持一段后，你就算过了这个区域，飞到了沙滩上。

沙滩上的敌坦克惊人的疯狂，炮弹漫天飞舞，你几乎躲不胜躲，这里唯有扔"榴"。飞过河道后，左右侧各有五辆敌坦克同时开出，击毁左面坦克可得一个B。

一场混战后，飞翔鲛重又到海上，同敌主力舰进行较量，主力舰的装备也是五门尾炮，三门前炮，中间一门翻炮，你只要判断准确，就可以用三颗"榴"将所有的炮都炸毁，前方又是几群敌机的进攻，最后，敌王牌战斗机——亚飞虎终于出现在面前。

"亚飞虎"是一架特大型飞机，体积约有飞翔鲛的二十倍，它钢板极厚，光靠三枚"榴"炸它是不够的，必须再加机关炮扫射，亚飞虎会向你连续发射散射弹，散射弹的覆盖范围随你飞机的移动而变化，很难

躲避，一般攻击它的方法是：

以扔"榴"为主。要注意只有炸它的左翼才有效，先将飞机移在亚飞虎右侧，不断射击，自右向左经过它的散射弹后，拼命攻其左翼，以后每当亚飞虎的散射弹射出时，就扔"榴"炸它，只要你不停地射击，到了第三颗"榴"扔出时亚飞虎也就起火爆炸了。

但是在击毙亚飞虎之后还有一段极混乱的场面，如果在那里失手，还得回头重打亚飞虎。所以建议留一颗"榴"为好，因此这里应以机关炮攻击为主。这就需要游戏者胆大心细，善于穿越炮弹之间的空隙，一般由左向右或由右向左不停作大幅度运动就可以避开散射弹，关键是不要犹豫，但这样的攻击至少也要配合扔一颗"榴"，否则取胜无望。

要注意，如果飞翔鲛与亚飞虎同归于尽，有时会造成程序混乱，版子卡住等问题(可能是程序设计方面的原因)。

前方又是敌战斗机群，右面先冲出三架红色飞机，左面再飞出三架，你应将它们全部击毁并取下S。前方的丛林里隐藏着六辆坦克，向你发射密集的炮火，空中的飞机也向你疯狂扑来，最混乱的段到了。这里如果失手，将前功尽弃，如果你还有"榴"，立即就扔出，如果没有，就必须沉着冷静地按坦克出现顺序将其一一击毁。其实每辆坦克只要打中一炮就够了，关键是毁掉它的炮塔，使之丧失攻击能力，同时你也要当心别被敌机逼到角落撞毁，这里是对游戏者素质的考验。前方，胜利的大门已经敞开，飞翔鲛胜利地完成了任务，回到了基地，你将深深感到，胜利是多么的来之不易！

以后开始就是复版，复版的难度有所增加，主要是编队红色飞机显著减少，有的地方将红色飞机变成了黄色飞机。

《1945》源自大型街机的《飞翔鲛》，这个节目是日本TAITO公司编制的，作为大型街机节目，当年曾和《究极虎》一起风靡一时，至今还在各电子游戏室"活跃"。近年来，立体空战类节目层出不穷，象《大旋风》、《雷电》、《火龙》、《空中决战》等，但都万变不离其宗，其基本模式仍是沿用了《飞翔鲛》和《究极虎》。另外，《1945》的音乐设计水准较高，不仅旋律优美丰富，而且对各种乐器的模拟极为逼真，有电声乐队在演奏的感觉，从上述这两点来看，《1945》可谓上等佳品。

·电玩大世界·

中东战争(SILK WORM)——海湾联合大作战

海湾战争期间，由美、英、法等国组成的联盟军，利用其空中的绝对优势向伊拉克本土及其一度占领的科威特实施了"地毯"式的轮番轰炸，时间长达数十天。然而起决定性作用的地面战争却迟迟没有展开，这是为什么呢？原来联盟军最高总指挥所顾虑的还是伊拉克强大的化学武器装备。早在两伊战争期间，伊拉克的化学武器就初露头角，令人不寒而慄。虽然联合国一再呼吁禁止使用核、化学武器，但是谁又能保证伊拉克在生死存亡的关头，不孤注一掷，垂死挣扎呢，这样联盟军必将伤之惨重。

虽然在战争开始时，联盟军就针对伊拉克强大的化学武器做出了相应的预防措施，但是终究治标不治本。当今最先进的神经系毒素，代号"MH-C2"，"MH-C2"，通常被液化保存在密闭的容器内，使用时装入弹头，用炮弹将其送入预定区域，容器破裂后"MH-C2"将在常温、常压下迅速向四周扩散，它无色无味，令人防不胜防。空气中百万分之一的浓度就足以致人于死地。难怪联盟军官兵说起"MH-C2"均"谈虎色变"。

于是联盟军指挥部作出了不惜一切代价摧毁伊拉克的化学武器基地，为发起地面进攻铺平道路。同时命名此次行动代号为"蚕"。执行这次命令的是美国海军陆战队上尉——考贝尔，他将驾驶武装吉普车；另一位是英国皇家空军少校——帕特，他将驾驶武装直升机。这两名优秀的战士肩负起了摧毁伊拉克某"MH-C2"化学武器库的艰巨任务，在这次行动中，考贝尔上尉和帕特少校将驾驶(车)越过伊的重重防线，深入敌后，然后向伊军的化学武器库发起毁灭性进攻，最后趁乱突围。

在作战途中，伊军的飞机、坦克、"飞毛腿"导弹和地面防空武器，应有尽有，成群结队地扑向考贝尔上尉和帕特少校的飞机和坦克，但是他们毫不畏惧，凭借着过人的本领和默契的配合。发挥直升机和吉普车火力的最大效能，巧妙地越过了伊军的重重防线，终于成功地摧毁了伊军的"MH-C2"化学武器库，并且在突围中消灭了拦路的大型直升机，胜利地返回了基地。为不久联盟军围剿伊军，最后使伊军无条件撤军起了不可忽视的作用。

海湾战争虽已结束，但各位电玩迷谈起海湾战争肯定也是眉飞色舞的，当然有兴趣通过游戏机，投入

这场精彩逼真的模拟战争之中。

本游戏共分九大关，其中包括：1.前沿；2.沙漠防线(一)；3.沙漠防线(二)；4.沙漠绿洲防线；5.海湾；6.黑暗中的海湾；7.海湾最后防线；8."MH-C2"基地；9.脱出。每关结尾均有一守关首脑出现，消灭首脑后即过关。游戏开始时考贝尔上尉和帕特少校均有四次复活机会。在游戏中随着积分升高将会奖励复活机会，单人玩时可以选择用直升机还是吉普车，一经选定就不能在游戏中更换。单人玩有二次接关机会，接关从关头开始。双人玩时也各有二次接关机会，但接关必须在另一方过关方能接出，下面介绍手柄的操作方法。

考贝尔上尉驾驶的直升机的操纵方法：

方向键——操纵直升机的升、降和进退。

A键——直升机的攻击键。

B键——单独使用没有作用，必须和A键配合使用，作用是使直升机向下方攻击。

帕特少校驾驶的吉普车的操纵方法：

方向键左、右——操纵吉普车的进、退。

方向键上、下——操纵吉普车中机枪的射击角度，机枪的射角有180°。方向上键使机枪射角自前向后依次移动，方向下键使机枪射角自后向前依次移动。机枪射角每移动一次角度为45°。

A键——吉普车的攻击键。

B键——吉普车跳跃键。

由以上的操纵方法可见，吉普车的操纵要比直升机的难度大一些，但在作战途中，直升机受到的攻击要比吉普车多，如：直升机在每关中都将受到空中的"飞毛腿"导弹的攻击，稍有不慎就将机毁人亡，但是吉普车却无此一劫，大可无视导弹呼啸而过。另外，在得分上，吉普车比直升机高。因此可以说双打时操纵直升机或吉普车都是各有利弊的，没有很大差别。

在作战中，摧毁敌军四合体直升机后，能取得宝物从而增加武器威力，但只能增加一次，以后再取得就只有加分了。在四合体直升机未组合前攻击第二组合体(白色)，如果摧毁就能出现两只宝物(双打时有四只宝物，是规定好的，不能互相争吃)，等组合体组合成功后再摧毁就只能有一只宝物(双打时两只)出现了，这种四合体直升机一般每关出现两次。

下面介绍屏幕显示。插上游戏卡，打开游戏机，这时你就可以进行单、双打选择，选择完毕后按START键，然后进行吉普车或直升机的选择(单打时才能选择)，再按一次START键就正式进入游戏了。整个游戏画面的显示均在屏幕的上部，其中中间部分显示的是关数，左边显示的是飞机情况，右边显示的是吉普车情况，还包括得分显示及复活次数显示。另外的两个标志是显示武器的装备情况，当取得四合体重直升机上的特殊标志后，装备情况就会有所变化，当此显示变为一金鹰后，此时直升机(吉普车)的武器就变成大威力武器了。由于此节目中吉普车操纵比较复杂，因此下面的攻关介绍将以吉普车为主。进入游戏后，"蚕"行动正式开始。

第一关 前 沿

这关开始时有一些直升机及跟踪火炮向你攻击，前进地面上还有一个隐藏火炮。这时上面会下来二架无尾直升机，但不会发弹，前面又有二架会撞向地面背对着你的直升机及一辆坦克，之后敌军的四合体直升机出现了，在它出现时，下方有一颗地雷同时出现，先把地雷打掉，便能得到防弹衣，然后再去和四合体直升机的第二架相撞，便能得到加分及加威力了，继续前进出现地雷，计算好防弹衣时间，便可充分利用这些地雷，去消灭敌机了。前面出现一个导弹发射基地，乘它发过一颗导弹，赶快冲过去，接着又是一个导弹基地，相信你肯定会冲过去了，在第3个导弹基地出现的同时有一架四合体直升机出现，干掉它后，如果你没有"死过"，可以得到2万分奖励，如你已"死过"，则是加威力及加1万分。随着一颗导弹的飞过，警报声响了起来，第一关的首脑巨型装甲战车出现了，但它并不经打，只要在它出来时就冲到它的炮塔下用45°枪便可以很快消灭它了，它的攻击点在上、下炮塔之间，用直升机可以直接攻击。

第二关 沙漠防线(一)

这是在沙漠地带进行的战斗，这时的敌战斗机不光向你撞来，而且会向你开炮，有一些还会用支架武器攻击地面的直升机。经过一群跟踪炮台后，有一辆会发射5WAY导弹的坦克从你后面出来，必须用后炮消灭它。接着经过一个地雷群后，又有一辆这样的坦克出现。第2架四合体直升机过后，随着有三颗导弹呼啸而过，第2关的首脑大型直升机便出现了，子弹必须打在它的亮点上才有效，攻击它的方法是把吉普车停在它的前半段机身下，枪朝上打便可消灭它了。若是直升机，可以在它出现时盯住它的攻击点，不断攻击，就会立即奏效。

第三关 沙漠防线(二)

战争向沙漠纵深地带推进，敌人多了一种对付吉普车及飞机的武器——3WAY弹炮架，对付它应趁它发过一次弹后迅速冲上去消灭它，同时空中会出现一些停着的非常坚固的直升机向你攻击。还有一些大型机械堡垒出现，用45°枪消灭它。在这关还要注意一些

会跟踪的小型直升机(特别是考贝尔的吉普车)。再向前走会有一架运输直升机出现，那是打不掉的，它会放一些微型直升机向你攻击，到它下面去用上射枪封住那舱口，这种运输机会出现两次，第2次出现时还有一些停着的小直升机，应先消灭停着的小直升机，再去封舱口。这关的守关首脑是一辆发射导弹的装甲车，只有攻击它的导弹发射处才有效，在平时导弹发射处是关闭的，所以应在它开启的时候向那里猛射并快速躲开，这样反复几次便可以消灭它了。

第四关　沙漠绿洲防线

沙漠绿洲地带，敌人派出了大量的精锐战机，空中不时有飞毛腿导弹飞过。前面有一个高大的绿色障碍出现，干掉它的方法是自上而下，即先打上面，再打下面(直升机可直接经过)。这关的首脑是一架尖头的武装直升机，对付它并不难，只要和打第二关首脑一样对付它便可以了。注意吉普车千万不要跳起攻击。

第五关　海　　湾

终于到了海湾地带，一开始便有敌人的神风式战斗机迅速的向我方发起了进攻。由于它们很象飞毛腿导弹，速度又很快，所以应尽快消灭它们，不然就赶快躲开。在这一关里，敌人还增设了许多的导弹发射架，地面上不时出现并排的三个导弹发射架，躲避的办法是应趁它单颗的导弹发过后赶快冲上去，但是这一关的地面布有许多地雷，如果充分的利用好打出地雷后的隐身处也是不难通过的。这关的守关首脑是一辆大型导弹发射坦克，对付它的方法和第三关一样。

第六关　黑暗中的海湾

为了尽快的摧毁伊拉克的化学武器基地，考贝尔和帕特开始了夜战。在外围地带，敌人利用夜色的掩护，在地面布了大量地雷外，还增设了推土机向我方的吉普车进行攻击，空中也不时出现游离不定的飘浮定时炸弹，撞上它便会机毁人亡。尽管充满了各种危险，但英雄们还是发起了进攻，这时候冷静是关键。这关的守关首脑是一架防弹武装直升机，攻击它的多数部位都没有作用，只有攻击它张开机头后的中心部位才有效，但也不能贪功，因为它张开机头后不久便会发射导弹，这是不易躲开的，所以应该打几下便躲开，等它下一次张开时再进行攻击，这样便能击败它了。

第七关　海湾最后防线

海湾战争已经推进到了纵深地带，战争进行到了白热化的阶段，稍有不慎便会车翻人亡。尽管困难在增加，但阻挡不了勇士的前进速度。这关的守关首脑是一架超级飞碟式战斗机，它除了疯狂的向你发射子弹及跟踪弹外，还不时打开机舱发射导弹，消灭它的方法和第六关一样，但由于它发射的子弹太密集，更应小心的躲避才是。

第八关　“MH-C2”基地

终于到了敌人的化学武器基地。为了保护基地不被摧毁，敌人推出了最新式的隐蔽战斗部，并给任何武器都加上了防弹装置，使它们比前几天更为经打了，从空中还不时飞过飞毛腿导弹。只有凭借高超的车技才能越过这重重障碍，摧毁这化学武器基地。在躲避飞毛腿导弹时一般先将飞机向吉普车后面靠(直升机向左下靠)等导弹飞过后，马上向前冲，以躲避它们的攻击。最后就是“蚕”行动的最终目的——消灭“MH-C2”，集中火力，不久就能将其摧毁。

第九关　脱　　出

和最终首脑交战了。那是一个外星巨人，他身后背着两个大型热导跟踪导弹发射器，手上拿着高速离子弹发射器，向我方展开了疯狂的进攻，只有攻击他中心的心脏部位才有效，由于他子弹发射的又密又集，所以首要是避子弹，然后才是攻击，打这关首脑并没有什么决窍，只有巧妙的避弹才能顺利消灭它。

胜利属于考贝尔，属于帕特！

忍　者　神　龟

又名《激龟忍者传》(Ⅱ代)

《忍者神龟》是继美国迪斯尼公司的《米老鼠和唐老鸭》之后又一部倍受人们喜爱的儿童动画系列片。它是由美国艺术学院的缀学学生卡曼·伊斯特曼和波得·莱尔德共同创作的，他们笔下的四只可爱的小海龟，身背中世纪兵器：武士刀、双叉、二节棍、齐眉棒，并有四个非常惊人的名字：“多那太罗”、“拉斐尔”、“米开朗基罗”和“达·芬奇”。

平时他们之间整日喋喋不休地抬杠，但是却嫉恶

如仇，专打抱不平。他们身怀绝技，英勇不屈，为了拯救人类，维护地球的安宁，与X宇宙恶魔——郎格所操纵的被异化了的铁面人——史莱特及其帮凶——福特兵们进行了斗智、斗勇、斗力的生死较量，终于把敌人一个个地消灭，粉碎了朗格的险恶阴谋。这些当然是与他们的老师——"鼠大师"斯普林特的精心指点分不开的。

这四只小海龟曾经流浪街头，无所事事，栖身于下水道。一次偶然的机会，下水道的废水被水银污染了，当然小海龟们也遇了殃，变成了半人半龟的怪物。但是他们却因祸得福，遇到了来自东方的"鼠大师"斯普林特，并跟随其上山学艺，终于练就了一身过硬的本领。

《忍者神龟》系列动画片共有六十集，随着此节目在各地播映，《忍者神龟》的形象也从影视动画片中走了出来，来到了画片、书籍、玩具、摆设之中，电玩游戏界当然也不甘落后，早在1988年就已经出现了海龟们的英姿——《激龟忍者传》。最近，日本任天堂公司又根据动画片的情节设计并推出了又一只精采的ACT/RPG(动作及角色模拟)的游戏节目，它就是下面将介绍的《忍者神龟》。

本节目讲的是：当X宇宙魔王——郎格一伙，利用尼加拉瓜大瀑布水电站的能源，建立了一条X时空通道，将它们的基地——工艺场送入了地球。之后，它们又启动了工艺场中的地震模拟器，企图制造强烈的地震波以威胁地球人。"鼠大师"斯普林特得到这个消息后，立即带领四只年轻的海龟——忍者神龟打入工艺场，将工艺场中的地震模拟器的极性接反，使郎格的工艺场沉入了地核之中。正当海龟们在共庆胜利的时候。斯普林特提醒大家：没有确切证据很难证明郎格及史莱特一伙已经化为岩浆。

果然不出斯普林特所料，朗格的工艺场并没有沉入地核化为岩浆，而只是沉入了地表，工艺场完好无损，朗格的阴谋还在继续。首先，朗格在工艺场中制造了一种名为"穿山甲"的火箭，它能穿透地壳到达地面。朗格命令史莱特继续进行破坏行动，于是史莱特带着牛头、猪面和一队福特兵乘坐火箭来到了地面。他们首先绑架了海龟们的好朋友——六频道电视记者艾普尼尔，企图引海龟们上钩。当海龟们勇敢地救出了艾普尼尔后，他们又抓走了海龟们亲爱的老师——斯普林特，并将他关入秘密基地，海龟们不屈不挠，神勇无比冲破了重重险关，终于救出了斯普林特，并消灭了以朗格为首的X宇宙入侵地球部队，摧毁了工艺场，地球又恢复了往日的安宁。

整个游戏共分七关，每关均有一守关首脑。游戏开始时，游戏者首先进行单、双打选择，然后用方向键和A键选择参战海龟(注意，不能同时选择同一只海龟)，一经选好后将不能再更换。按START键后进入游戏，首先介绍一下屏幕显示的画面：

画面左右上方的两个方框内自上而下是：海龟的姓名；得分；体能；复活数。海龟的体能最初是满的(12格)，受到攻击后体能将减少，减完则少一次复活机会，最初有五次复活机会(这是指组装版，原版中只有三次复活机会)然后随着得分的增加会有复活机会奖励。在游戏过程中，如有"馅饼"出现，海龟取得后将使体能全部恢复。(馅饼出现的位置是固定的，记下它们的位置，对攻关极有利)。

下面介绍操纵法：

方向键——操纵海龟的前、后、上、下。

A键——跳跃键，海龟的跳跃高度不受按键时间限制，因此可以使用连发键。

B键——攻击键。

A键＋B键(1)——同时按A键和B键并与方向键配合，海龟将使用必杀绝技——霹雳心法，它威力无比。(威力比B键攻击增加一倍)

A键＋B键(2)——先按A键跳起后，再按B键及方向键配合，则海龟将使用另一必杀绝技——神龟在天。

以上这些技法，都是攻关中必需掌握的，特别是"必杀绝技"和"神龟在天"，攻击时随心所欲，得心应手(当然是在你熟练掌握之后)而且动作优美，击敌范围自上而下，由近及远，无所不达，此动作实为本节目动作之精华。"霹雳心法"也不能小看，如果使用得当，更能左右开弓，灭敌与惶惶之中(按住A、B键，并立即按左、右键，如果顺利，海龟将左右开弓)海龟的力量表现得淋漓至尽。

下面游戏将正式开始：

第一关　艾普尼尔被绑架

经过"鼠大师"斯普林特的周密侦查，发现艾普尼尔被囚禁在一栋废弃的大楼内，于是斯普林特立即命令海龟们前去营救。虽然史莱特在此设下了重兵守卫，企图消灭海龟们，但是海龟轻易地使用"神龟在天"和"霹雳心法"这两种必杀绝技，打得福特兵们毫无还手之力。在战斗中海龟们发现身着各种服装的福特兵使用的武器各不相同，于是细心的海龟记下了他们的特征，以使今后的战斗更加顺利。其中：紫衣福特兵善用飞腿，一般用霹雳心法消灭，当然得躲过他们的飞腿；蓝衣福特兵用质子枪，一般用神龟在天消灭它；黄衣福特兵用回龙镖，一般也用神龟在天消灭它，但是要注意他发出的回龙镖，可以反身用霹雳心法摧毁回龙镖；白衣福特兵用剑，可以用霹雳心法消灭它。

海龟还发现：一般福特兵近身后，都用拳攻击，这时霹雳心法将显神威！

海龟们一路拼杀，来到了尽头，此时会有两名小机器人出现，它们一对对地出现，身法灵活，动作迅速。一名使用闪电绳；另一名使用镭射枪。对付它们的办法是用霹雳心法追住它攻击，四次命中就可见效。消灭了小机器人后，只听一声惊叫，艾普尼尔就在里面！海龟们旋风般地冲入了内间。

海龟们消灭了三名看守艾普尼尔的福特兵后，刚想上前解救艾普尼尔、突然一阵地动山摇，穿山甲火箭冒出了地面，牛头怪现了身，它手握质子枪，好霸道！但是经不住海龟们神龟在天和霹雳心法的联合进攻，终于倒下了。然而就在此时，阴险的史莱特手握镭射剑出现了，他没有理会海龟，扑向艾普尼尔，一把抱住艾普尼尔，冲向窗口，撞破窗户跳跑了。怎么办？还用问，追！海龟们毫不犹豫地跃下窗台……

第二关　追　踪

来到了地面，海龟们突然发现，一些下水道盖突然被揭开，原来里面竟也躲着福特兵！小心他们会用下水道盖作武器抛向你，不过只须用一下霹雳心法即可解决。在不远的平台上，海龟们惊喜地发现了他们最爱吃的意大利"馅饼"。继续前进，在一辆废弃的破轿车旁猪面出现了，他手握波波枪，不时地气势汹汹地向海龟们扑来。对付他还是用那两招必杀绝技。

海龟进入了下水道，在下水道中不时会有几窝小老鼠破墙而出，对付的办法很简单，只须守住洞口，不断地使用霹雳心法即可。一般每窝鼠有五只，最后守关的是一驾驶空中飞艇的巫婆，它的攻击力不大，只是不断地放下老鼠攻击海龟，海龟可轻易地用必杀绝技消灭它。海龟继续追踪……。

第三关　猫　人

史莱特利用物质转换器将艾普尼尔变成了受他控制的"猫人"，企图用他来对付"鼠大师"斯普林特。海龟们心急如焚，不顾漫天飞雪，继续追踪。在这一关中不断有雪块掉下，不过可以利用地上的影来判断雪块落下的位置予以躲避，另外海龟们还须小心翼翼地避开地上微微隆起的雪堆。因为那下面是陷井，掉下去将损失一格体能。两辆铲雪车迎面扑来，海龟！赶快跳起躲避。啊！那几个雪人原来也是史莱特安排的，那就不用对它留情了。继续前进，在一支穿山甲火箭旁牛头又出现了，这次它将搬来冰块扔向海龟作为武器，对付它海龟还是用那几招必杀绝技。消灭了牛头之后，海龟一招神龟在天摧毁了史莱特的物质转换器，使艾普尼尔恢复了原样，同时冰雪融化，太阳露出了笑脸。原来这也是史莱特的物质转换器捣的鬼。

艾普尼尔在那？她在车库，追！海龟们继续追踪。在车库里，海龟们小心翼翼地搜索着福特兵，注意有两辆轿车会突然起动。最后在升降梯上关着的就是艾普尼尔，看守她的是"蜂王"，对付蜂王的办法很简单，首先用神龟在天将它逼至右上角，然后用霹雳心法连续不断攻击即可。终于海龟救出了艾普尼尔，你看，艾普尼尔好感动哦！然而战斗还没有结束，海龟们还须继续努力。

第四关　车　祸

斯普林特为了侦查朗格的老巢——工艺场，只身驾车前往。海龟得知这一消息后，立即前去追赶。他们不愿让亲爱的老师去冒险。在公路上，海龟们遭到了福特兵的重要阻挡。但是海龟们靠着斯普林特老师教得的两个必杀绝技，通行无阻。突然海龟们得到情报，史莱特将在公路上制造一起车祸，抓获斯普林特，以此阻止海龟们的行动。海龟们心急万分，跳上了喷气滑板，急赶而下。这时，空中出现了史莱特派遣的武装飞艇，对付它们的办法，一般用神龟在天之技冲到它们的下面，然后用霹雳心法攻击，在滑板上海龟们仍可以随心所欲地使用这两招必杀绝技，滑板始终会跟着你们。

就在海龟们刚刚追上斯普林特的汽车时，公路上突然出现一道路障，"轰"的一声，车祸发生了，海龟们被抛出很远。斯普林特老师被撞昏，被三只老鼠抬走了。

海龟们醒来后，痛不欲生，全力以赴地投入了新的战斗，誓要救出老师。

第五关　老师获救

史莱特将斯普林特关押在一秘密基地中，但是不久此地就出现了海龟的身形。虽然史莱特精心设计了机械爬虫、蜂式飞蝶、镭射管道等一系列攻击武器，还特别增派了一名铁甲卫士看守斯普林特，但仍然阻挡不住海龟的攻击。蜂式飞蝶，四只一群，发射镭射光线，却不怎么经打，只要挨两下绝招就完蛋了。镭射管道样子吓人，但只须从上面绕行即可(当然也可将其摧毁)，首脑铁甲卫士还不是和前面的牛头、猪面们是一路货色。终于斯普林特获救了，兴奋地说："我回来了，谢谢你们，海龟！"

第六关　忍者之战

这里是忍者之家，出现的忍者也是海龟们从未见过的，他们比较难对付，须用必杀绝技攻击三次才能见效，这里的地形也是比较复杂的。有突然冒出的福

特兵，还有出其不意的竹剑自地下冒出。海龟们用神龟在天轻巧地躲过了，来到了两幅虎画前，画面又停止了，怎么回事，原来，画上的猛虎受朗格魔法作用，成了史莱特的邦凶，它们一只只地下来扑向海龟们。对付猛虎的办法是：等它靠近后，用霹雳心法对付它，不过一般它每出现一次只能攻击一次，因为它受到攻击后将使出“扑”攻，较难应付。最后的首脑是一名身披重甲，手持大刀的魔王，它不但手中长刀厉害，而且它们的头也将成为攻击武器作离体攻击，此时海龟面对的将是一名无头魔王和一颗飞舞在空中的魔头。但它们那里想到海龟们绝技重重，终于魔王砰然倒地，飞舞的魔头也应声栽落，又一难关被海龟的力量征服。突然，地板上现出了一个地洞，它通向那儿，下去看看……

第七关　大战工艺场

海龟们看到了什么？是朗格的基地——工艺场。海龟们冲入了工艺场，于是一场白热化的战斗打响了。在工艺场中朗格和史莱特一伙集结了几乎前面出现过的所有的福特兵和障碍，可以说是一次群魔大显形，福特兵成群结对，潮水般地涌向海龟，但是海龟们毫无惧色，沉着地应付着。突然海龟发现了一种前面没有见到过的武器——比氟利昂强十倍的营养冰种的发射器，海龟们一碰上它就将变成一团冰，使体能减少，对付办法可用神龟在天跳跃躲避，也可以用霹雳心法在发射器发射前的一瞬间消灭它。经过一块移动平台，(平台上将有铁球滚下，海龟可以跳跃躲避)，最后来到了一扇镭射门前。中首脑出现了，对付它一般用霹雳心法较好，消灭后，镭射门打开了，海龟们冲入总控制室，X宇宙恶魔朗格出现了。朗格是一团软体动物，它制作了一台高大的机器人，并将自己安顿在里面。这个机器人的攻击力较强，头上有镭射枪，手中还有断臂枪，对付它的办法用神龟在天较好。终于，机器人被摧毁了。朗格在最后的关头坐上了宇宙飞船仓惶逃命，此时史莱特出现了，他眼看着自己的主人朗格弃他而去，只能孤注一掷，做最后的挣扎。它手握镭射剑，它能发射一种时空回转射线，海龟一旦遇上，就将回到童年的时代而失去战斗力。它还能分出化身，同时攻击海龟，海龟千万不要上当，对它们个个击破是极不明智的办法，因为当你消灭了一个史莱特后，另一名史莱特又将化身为两个，这样打下去对海龟极为不利。正确的办法应该是：先攻击一名史莱特，当他的头盔落地后，立即放弃对他的攻击，马上盯住另一名史莱特，一直至另一史莱特的头盔也落地后，史莱特的分身法就无效了，这样海龟们就只管放手攻击两名史莱特好了，当然要注意史莱特的时空回转射线，它一般是在远离海龟处发射，海龟可以用神龟在天迅速逼近史莱特使他无法发出射线。

终于，一切又恢复了宁静，X宇宙恶魔朗格的最终基地被彻底摧毁了，海龟们和斯普林特老师，还有艾普尼尔欢聚一堂，他们高呼：

万岁！海龟的力量！

·电玩大世界·

棋　王——中国象棋之王

这是继《俄罗斯方块》之后又一智力游戏卡之杰作。有5000年传统的中国象棋终于搬上了电视游戏屏幕。电子游戏爱好者及棋迷们将有机会与电脑棋王比试你的棋艺，一决雌雄。

中国是象棋的创始国。相传唐尧作围棋，虞舜作象棋。周武王伐纣时五人为伍，故象棋兵卒各为伍。春秋时战争最重车马，兵卒过界有进无退，故象棋有车马兵卒。战国时以石为“炮”，并已发展成为可以命中远方敌军之武器，是为象棋石“炮”之由来。汉时画鸿沟为界，故象棋有楚河江界之分。唐时象棋传入印度，印度拜象又战争多用象，故以象名棋。宋时火炮成为军器，名震天雷，故石炮更名为“炮”。元明时象棋最流行，是当头炮独霸之时。清康熙时发明屏风马以抵当头炮，有梅花谱之名作。由此可见象棋为中国之国粹，无庸置疑。其中之深奥趣味，非亲身体验，无法言喻。

《棋王》分游戏者与电脑对弈和游戏者之间对局两种模式供选择。启动游戏后自动进入示范之画面，按A键，可进入选择画面，此时用上下键选择游戏模式，再按A键则为确定该模式。游戏按难易程度分为9级：1—3级为DIFFICULT(困难)，4—6级为NORMAL(普通)，7—9级为EASY(简易)，游戏者可根据自己的水平选定。本游戏对游戏者每步棋允许考虑的时间也作了规定，从易到难分别为3分、1分、45秒，30秒、20秒、15秒、10秒、5秒，游戏者每胜一局，难度就升一级，《棋王》游戏的另一个特点是不分棋艺高低，老少皆宜，对于初学者可学习正确的象棋规则，对于已入门者可进一步与卡匣内存储之棋谱切磋棋艺，对于棋场高手也可用它来练兵。据介绍，电脑棋王历时四年之研究，卡匣内存有六万多种棋谱模式，故棋力特强，可轻易击败游戏者。

游戏方法

进入游戏后先用方向键将画面中手指移至欲移动之棋子上，按A键使指定棋子改变颜色，再用方向键将手指移至欲前往之位置上，再按A键放下棋子，即完成一着棋。如果你按错了键，只要再按B键即可取消指定。重新游戏时，只要按住START键再按SELECT键即可。

画面左侧显示的符号功能为(将手指移到该位置后按A键)：

←：后退一手(悔棋，限时45秒以下时不可悔棋)

→：前进一手(重布)

下完之后可用"←"功能退回至开局，再用"→"功能可重演对弈之精采棋面。

↑↓：上下旋转棋盘

⇄：左右旋转棋盘

B：依棋谱改下另一手棋

H：依棋谱任意下一手棋

游戏者还可用"B"、"H"之功能研究卡匣内存之棋谱。

L：二人对战模式选择时限。

Q：离开游戏。

附：中国象棋规则：

一、棋盘和棋子：

1．棋盘由九条直线和十条横线交叉组成，直线中间断开处形成之空间称河界，上下为黑方及红方之地盘，斜线所形成之九个交叉点称为九宫。

2．开局时，双方棋子放在己方地盘之交叉点上。

二、棋子之走法：

1．帅、将之走法：

可前进后退左右平行移动一步，但仅限于九宫之内。

2．仕、士之走法：

只可沿斜线斜行一步，并限于九宫之内。

3．相、象之走法：

斜行二步，若斜线当中有别的棋子时，则不能越过(俗称塞象眼)，并限于己方之地盘内。

4．车之走法：

直行或横行，不限步数。

5．马之走法：

直行或横行一步再斜行一步，若在直行或横行遇有别的棋子时，则不能越过(俗称绊马脚)。

6．炮之走法：

走法与车相同，但在吃对方棋子时，其所行直线当中，须有另一只棋子(俗称炮架)。

7．兵、卒之走法：

未过河界时，只能直行一步，过河界后，可直横行一步，但不可后退。

8．吃子之方法：

己方棋子走到对方棋子之位置时，可以将对方棋子吃掉。

9．特别规则：

帅、将不可在同一条直线上直接相对，中间必须有另一只棋子隔开。

10．对局之方法：

对局开始，由红方先走，以后双方各走一着，先吃掉对方之帅将即为胜局，若对方均不能吃掉对方之帅将即为和局。

阻击13

又名：《三K党》(Ⅲ代)

偏远的山区。

一道闪光划破天际，坠落到山的另一头，顿时，剧烈的爆炸声震耳欲聋，火陷把整个天空映成了红色，天地仿佛都在燃烧……

这是1990年的初春，一个生机盎然阳光明媚的春天。

数月之后，美国，纽约。

夜的繁华，透过大幅的落地窗仍能看得一清二楚。但喧闹却被玻璃隔开，房间里说不出的寂静。

一个身影匆匆走来，格鲁哥把自己隐藏在黑暗里，默默地注视着他。

男人递上一张照片，那上面是一个瘦小、光头的老人。

"他是鲁索，一个潜逃的科学家。"

格鲁哥仍是一动不动，没看照片，也没看来人。

"他带走了一项高度的机密，那机密的价值惊人，绝不能够让它落入别人之手。"

男人看到的仍是黑暗，沉寂的黑暗。

"格鲁哥！"男人有些急了，"我要你干掉他！这是你的任务！"

格鲁哥点燃一只烟，火光"嚓"地闪出，映亮了他的半边脸。

"执行任务的是我，不是你！"他慢慢地将照片塞入口袋。

第一关　巴　　黎

1-1　格鲁哥开始调查鲁索的线索。屏幕画面上方标出的是STAGE(版次数)，TIME(时间)，子弹数和血格数。其中格鲁哥的血格开始为10格，如与敌人相撞减少一格，挨一枪则减少二格。子弹数为零时无法使用枪械。按B键为用腿攻击，按A键为跳跃，十字键可控制格鲁哥的左右行动和下蹲。若↑键与A键同按为"加高跳"，可跃上较高的建筑物。三键互相配合使用可使人物做出飞腿、扫膛等动作，这些灵活的技术动作对过关将极为有利。

格鲁哥双手插兜，显得自在悠闲。一个敌人飞身跃来，挥起一脚把他踢倒！有的敌人躲在消防栓后想伺机偷袭，那就跳到消防栓顶上用扫腿除掉他！这里的敌人非常容易对付，所以格鲁哥很快地就赶到了巴黎的联络点。

带墨镜的金发男人又出现了。格鲁哥冷冷地看看他："你是不是CIA的特工？"

"你的问题是不是太多？"难道你不知道一个杀手应当守口如瓶吗？"

"是吗？"格鲁哥口噙香烟，"对我不明白的事，我从没有涉足的习惯。"

"好吧。"那男人退步了，"我是希袭上尉。鲁索掌握了我国M56型远程巡航导弹的秘密。决不能让他泄露给俄国人！"顿了一下，他递过一把枪，"拿着！有了它你也许会更方便。"

格鲁哥悄悄退出，希袭望着他的背影，两眼闪着凶光……

1-2　还是在巴黎的大街上，众多敌人手端冲锋枪。不过，你现在手中有了枪，对付他们也就十分方便了，也许有的电玩迷们性急得很，逢到有交待情节的画面就按A键略去，可如果略去了上面一段情节，你就不会有一把枪了，直到以后得到一个枪的标记，而光用拳脚对付这帮穷凶极恶的敌人，怎么说都是危险的，所以，心别太急了！

有些敌人被消灭后会留下一个弹匣的标记，上去得到它！它可以使你的子弹加满(30发)。

这里的敌人常常使用前后夹击的进攻方式。你要注意多用高跳避开子弹，而不用下蹲避让的方法。因为敌人还常会上下两路夹击进攻，蹲下很容易挨枪打。但总的来说，敌人还容易对付，子弹也不快，较容易躲过。

格鲁哥匆匆向前走着，他要去与另一名杀手接头，设法了解鲁索的下落。

"格鲁哥"一名红衣女郎挡在他面前，"你找我有事？"

格鲁哥递过鲁索的照片："见过他吗？"

"鲁索！就是那个偷取巡航导弹资料的科学家？"

"是"。

"我对他不太清楚，可他有个保镖正在巴黎休假，只要找到他，就不难知道鲁索的下落。"

1-3　格鲁哥动身去找鲁索的保镖。这里的敌人改换了武器，以飞刀代替了冲锋枪，另外还增用了手榴弹。对手榴弹要格外小心，因其爆炸后会有碎片溅起，注意别给碰到。飞刀也不是想象中的容易对付，群起攻之是他们的拿手戏，所以多用高跳避开。另外你还可以用飞腿消灭站在高处的敌人，对于前方的敌人，你应当用"未见其人先开枪"的方法，跟在子弹后面前进，可以消灭那些想做偷袭的敌人。

前方的楼上有一个掷手榴弹的敌人，地上也有一个。这可是个好地方，别急着干掉他们。你站在左面一幢楼下，用高跳跃到二楼往回走，用枪干掉一个从天而降的敌人，会出现一个医药箱，快得到它！它可以补充你三格血。反复几次直到把血加满。然后用枪干掉在楼上的那位，跃过去。

格鲁哥走到路的尽头，旁边有两扇门，他略作思索，挑选了靠左的那扇，推门而入！

这是一个立体迷宫，是找鲁索的保镖的必经之路，也是本游戏的难点。在这个迷宫里，游戏者代替了格鲁哥，你看不见自己操纵的人，有的只是一堵堵高墙和通道。没有地图，先靠自己的智力走出这个迷宫，对许多的游戏者来说比登天还难。然而，趣味也正在这一次次失败和摸索中，这可是考察你智力与判断力的最好时机。

这个迷宫共有四层，规定在5分钟内走出，否则算"死"一条命，(不过这个游戏有CONTTNUE继续)功能，结束后按一下START键就可以了。为了方便游戏者，这里将正确的走法详细说明一下。

在画面的左下角有一个方格，格中有N、W、E、S字样，分别代表NORTH(北)、WEST(西)、EAST(东)和SOUTH(南)四个方向，可用十字键调整。遇到有门的地方，按A键可使门开启。游戏中如有敌人出现，会自动出现瞄准器，对准敌人后用B键开枪消灭之。

进门之后的走向是N，向前走15步，然后转向W，前进10步有一门出现，开启并进门。继续向前走二步，转向S，开门，进去。这是第一层。

到了第二层，你可先转向E，开门进入后消灭一个敌人，有血可加，然后转向W，走两步开门出去，转向S，向前走4步，转向E，走2步，转向N，走3

步转向E，走2步，转向N，走3步转向E走一步，再转向N，这里有扇门，打开，并进去。向E走1步转向S，消灭两个人后进门，然后向E，走1步，向N走3步，转回S，走3步，向W走4步，再转回S走2步，向E走一步杀两个敌人，然后转向N进门，再进一道门，向E走1步，向S走1步，向W走1步(杀死一个敌人)，向E走1步开门并进入。这是第二层。

第三层较简单。进去后转向E开门进入，向N走1步，转向W。连开5扇门后转向E，开门，向N走1步(消灭一个敌人)，转向W，进门2次，向S走1步，转向E，进门。第三层也就走完了。

第四层更简单。先进E向的门，转向N消灭一个敌人并加血，前进一步转向W，走1步，转向N走1步并消灭一敌人，向W走6步，进N向的门，向W走1步，转向N走1步，再向E走2步，向N走1步，然后进E门，进N门，进两扇E门。你终于穿过了迷宫!

鲁索的保镖是个戴头盔的现代忍者，模样非常凶残。他对于格鲁哥的问话毫不答理，挥刀就劈。他们攻势很凌厉，但也不是毫无弱点，你只需把他逼到角落里连续使用扫荡腿，就可以把他干掉!

保镖倒下了，临死前他告诉格鲁哥，有一个KGB(克格勃)特工一直与鲁索有联系，那人在威尼斯……

鲁索的保镖死了。找到那个KGB特工，是件刻不容缓的事，可是——

你还得先从那个迷宫里绕出来。《阻击13》的一个特点就是常常要走回头路，这还只是个开始呢！为了叙述方便，我们用一种直观形式向您告知应走的路线。其中括号里的数字代表的步数，D代表进门，L代表过了一层。

W(D)—S(D)—S(2)—N(D)—W(2)—S(D, D)—E(2)—S(1)—E(1)—S(1)—E(3)—N(1)—W—(D)—L1

W(D)—W(1)—N(1)—E(D, D, D, D, D)—S(1)—W(D)—L2

W(D)—W(2)—S(D)—S(1)—W(3)—N(2)—E(1)—N(D)—N(2)—N(4)—E(D)—S(1)—W(1)—N(D)—E(2)—E(D)—E(10)—S(15)—L3

第二关　脱　出

2-1　格鲁哥回到在巴黎的旅馆。一个陌生的人静静地坐在他的房内，一动不动。“KGB?”一丝阴云掠上格鲁哥的心头，他拔出手枪。

“个，格鲁哥。”陌生人道，“我是KGB，但对你丝毫没有恶意。鲁索的事，其实很复杂。你想他怎么会那么轻易搞到资料？如果没有内部人协助能行吗?”他见格鲁哥沉默不语，又接着道：“鲁索并没有打算把资料卖给我们，相反他却在阿富汗的一个山里建了一个导弹基地，矛头对准我们两国，我们应当携手共进，一起挖出幕后的操纵人……”

克格勃走了，可格鲁哥仍在回味着他的话。正在这时希袭冲了进来，向格鲁哥破口大骂：“格鲁哥!你居然和克格勃的人联系，你难道忘了你是代表谁的利益吗？那人分明是想阻止你继续调查，你还不给我去干掉他!”

朝霞满天，敌人依旧是那样，手榴弹、飞刀和冲锋枪夹击进攻，你注意对付就行了，敌人的攻击并不是太混乱。穿过一堵高墙，一辆小车停在格鲁哥的身旁。

“德科塔!”他没想到这杀手会来帮忙。

“快上车，克格勃的直升机还没走远!”

2-2　这是一段赛车版，背景富有立体感。你可以通过按B键掷炸弹击毁前方的汽车，为前进方向扫清道路。但是无论如何，你必须在1分半钟内走完全程。为了方便大家，我们把道路的大致情况列出如下。其中L表示左转，R表示右转，S表示直道。

R—R—S—L—S—L—S—R—L—S—L—S—R—L—L—R—S。

两人追上了直升机。格鲁哥拉上枪栓，装上瞄准器，装上弹匣，瞄准敌人驾驶员。

此时画面上方出现的是瞄准镜的镜头。下方是格鲁哥举枪的姿势，右方是风向和风速，它对你子弹的射击颇有影响。你要仔细判断，因为你只有一次机会可以射击，必须一枪击中!

“砰”，玻璃窗被击得粉碎，飞机坠入山中，炸为块块碎片，可是格鲁哥心中又多了一个解不开的谜：希袭何必那么急地干掉克格勃的特工呢?

第三关　威　尼　斯

一名光头侍者告知格鲁哥：“德科塔小姐邀请您于今晚十点去她的住处……”

这是在威尼斯，所以到处是断桥小河。过关的诀窍是多用高跳，多使用“未见其人先开枪”的方法、这里的敌人并不难对付，只难在迷宫的错综复杂。

在第二段还要过一个迷宫，但是较容易，走法为：N(6)—E(2, D)—E(7)—S(D)—N(1, D)—E(2)—S(2)—E(1)—W(1)—N(2)—E(3)—E(D)。

走过一座美丽的花园，格鲁哥终于来到了德科塔的家中，可他见到了竟是——

希袭！他怎么在这儿?

“德科塔另有任务，她将在旅馆里等你。拿去——”希袭递过一张纸片，“这是阿富汗山区的地图。你靠它

就可以找到鲁索，一定要干掉他，一定！”

“为什么？”格鲁哥心里不断地琢磨着这个疑问。

希裘离开了。格鲁哥顺原路返回旅馆。这次穿过迷宫该这样走：W(D)—W(D)—W(3)—S(6, D)。

格鲁哥回到旅馆，德科塔早已等着他了。她默默地递过一把枪，眼里饱含着关切，终于，她还是忍不住激动……

“格鲁哥，杀手是不应该有感情的，即使如你我般的情人。可是这一次，我总有一种预感，你这一去我们一定会分离……我……”

“德科塔，我决不会离开你！”

月光，洒满了整个城市。那是一种忧愁的、无奈的月光……

第四关　东方快车

略过中间插面的电玩迷们很快就会发现自己又吃了亏，如果看了那段插面，格鲁哥的子弹限量会加至60发，如果不看，就永远只有30发，这对于下一步的攻关，显然是极为不利的。所以，还是稍微耐下心来看一看插面，对你大有好处。

格鲁哥现在是站在列车之顶。这里的场景设计的很不错，蓝天白云，雪山屹立，列车飞驰，很有立体感。但敌人可没让你那么自在，他们手中的枪会射出散弹，快高高地跳起来！即使这样也保不住会挨上一枪两枪的，小心为上哟。另外还得当心车厢间的缝隙，别从这里失足落下！

守住车厢的是一个阿拉伯散打高手，他的两拳加一腿的动作潇洒自如。可你一旦用扫荡腿把他逼到角落里，他也就狠不起来了，就用这一招，一直到他躺下为止。

“鲁索究竟在哪儿？”

“我不知道！”阿拉伯人冷冷地答道。

格鲁哥举起了枪：“你也许会告诉它？”

“杀了我也不知道！”他仍是那么坚决。可“砰砰”几声，子弹在他身边掠过，他顿时就软了下来：“别，别，有话好商量。鲁索，他在……”

“嗖”，一颗子弹飞过，打断了阿拉伯人的话。格鲁哥一把抱住他，但已经晚了，他已断了气。

一架直升机从火车顶上掠过，很快消失在远方……

第五关　阿富汗

既然得不到帮助，格鲁哥就只能自己寻找鲁索了。这是在中亚的沙漠地带，除了手拿弯刀翻滚而来的牧民，还有毒蝎和人猴——他们是最难对付的敌人。当然，还有深沟也是要注意的，“一失足成千古恨”哪！

在后二段路上，还有一种飞镳手出现，小心他们的飞镳！你可蹲下躲开。这种人最讨厌，用枪把他们消灭干净！

杀死两只人猴，格鲁哥冲入洞中。

这里阴暗潮湿，一进去就有一个飞镳手自背后袭来，快跳起避开！除此之外更有人猴和狼狗。注意灵活闪避，另外多多用枪，反正子弹数已加到60发了！

格鲁哥冲进研究所中。

实验室共有三段。第一段绝无摔死之忧，且敌人容易应付，所以不足为虑。过这段后有个迷宫，走法如下：

S(1)—E(D)—L1

E—S—E(1)—N(1, D)—W(2)—N(1)—W(2)
N(1)—S(1)—E(2)—N(1)—L2

S(1)—W(2)—S(D)—S(12)—E(1)。此时有一探测器出现，击毁它！然后转向W(D)—E(D)—E(1)—S(D)，可到达第二段。

这一段显然难了许多，断桥到处都是，且有人猴层出不穷。这里还有一种手持盾牌的敌人，只有从背后击打他才会有效。你尽量站在“凹”字形断桥的下层开枪，以减少损伤。对于人猴，尽量诱使它们落入桥下，避免与它们正面交锋。当然，这取决于你对跳跃的手法熟练程度。

在过最后一关时有两名盾牌手会从天而降。小心别让他们碰到。从他们头上跳过去！进门之后又有一个迷宫要过。

这个迷宫同样有好几层，走法如下：S(1)—E(1)—S(3)—E(1)—S(2)—W(1)—E(3)—S(2)—W(4)—S(1)—W(D)。这里消灭敌人有子弹可加，而后转向E(D, D, D)，消灭敌人后可加血(转向W(1)—E(加血)，反复几次直至加满)，再向W(1)—S(5)—E(5)—W(2)—W(2)—E(5)—N(1)—W(D)—E(D)—S(D)—L1。

E(D)—N(1)—L2。

S(D)—E(2)—N(1)—E(1)—N(1)—E(D)—E(D)—L3。进入第三段。

最后关头在第二个断台处，你必须先等下面的飞镳手跳起后再开枪干掉他，紧接着跃过去，不然就有失足的危险。这个关口在开始的时候并不难，但在以后格鲁哥折回来重走时，难度增加许多，得找到最佳手感才行。

格鲁哥先遇见了鲁索的贴身保镖。他和在巴黎被干掉的同伴一样，只是多了发镖的动作，只须用老办法：扫荡腿就能除掉他。然后格鲁哥按动电钮，一扇铁门应声而开。

转椅“啪”地转过来。瘦小干巴的鲁索出现在眼

前！

"格鲁哥！你倒底来了，可是你根本没时间顾及我——我已控制了电脑，整座实验室就要炸毁了，你还是先保自己的性命吧！"

"哈哈"狂笑声中，鲁索消失在门后，事不宜迟，格鲁哥得赶快逃出实验室！

从老地方再折回去，这种感觉绝不好受。更可怕的是还得重过迷宫。可该游戏的趣味就在于此。

格鲁哥刚刚逃出，"轰"地一声，实验室就化作了一团红光。鲁索来到草坪上，催促着直升机驾驶员："快！快！格鲁哥就要来了！"

此时格鲁哥已迅速装好步枪子弹。从瞄准器中望去，鲁索正抖抖索索地要登机。"你绝跑不了！"格鲁哥一扣扳机，鲁索便无声无息地倒下了……

鲁索死了，可格鲁哥心中的疑团并没有解开。他相信还有个幕后策划人，事情还没有完！

第六关　大　结　局

格鲁哥回到自己家中。突然，房门被撞开，一个熟悉的身影闯了进来——

"德科塔！你怎么在这？"

德科塔脸色苍白，满身鲜血，格鲁哥一把抱住她："怎么了？到底怎么回事？"

"希袭……希袭是那个……幕后人，是他……他把资料偷给鲁索……再让我们干……干掉鲁索，以掩人耳目，自己逃过惩罚……他……现在想杀我灭口……自己带着资料……逃走……"

德科塔伸出右手："格鲁哥……抓住我……抓住我……我不想离开你……真的……我不想……"语声渐轻。她的手终于无力地滑落……滑落……

"德科塔！"格鲁哥怀着仇恨的心情，跳上汽车，直奔机场。

这是一段赛车版。道路的情况为：R—R—S—L—S—L—S—R—L—S—L—R—S—L—L—L—S—R—S。

机场。格鲁哥一眼就看到了挤在人群中准备登机的希袭。他迅速地拉上枪栓，扣上望远镜，敲上弹匣……一瞬间，他想到了许多，却又好象什么都没想……

只听"啪"地一声，希袭从舷梯上一头栽倒。沾满了鲜血的资料，缓缓地飘落……

格鲁哥走了。他默默地来，默默地去，也许，再没有人知道有他存在过。

《阻击13》至此而终。

燃　烧　战　车

《燃烧战车》(METAL GEAR)是智力类节目中的杰作，也是一个难度较大的节目。它要求游戏者同电脑斗智，而不仅仅是斗勇、斗力。这个节目出过日文、英文两种版本，目前合卡中的节目多为日文版。由于文字语言障碍，导致许多游戏者无法了解其真正面目，这实在是一大憾事。本文将详尽地叙述《燃烧战车》的故事情节、游戏手法和功略秘诀。

操 作 手 法

方向键：可控制主人公向八方向运动。

B键：拳击。

A键：使用武器装备(无装备时按此键无效)

游戏过程中，按选择键，画面右上方会出现三挡选择，第一挡为武器；第二挡为装备；第三挡为发报，用方向键将星号移至需进入的那挡，再按A键便可进入该模式武器和装备皆以表格形式出现，需选用何种武器装备，只须将星号移至此装备前，按A键，再按选择键即可退出此模式。当画面上出现"CALL"并伴有呼叫信号时，即为总部向主人公发报，此时进入发报状态便可与总部联络，从总部接受指令，以便进行下一步行动，或从总部获得一些提示，但并非所有出现"CALL"字样时发报都有效，有时因地形等因素造成无法收到总部信息。

主人公每救出5名被俘虏的特工，即可上升一星级，星级越高，"体力"越强，允许获得的武器装备也越多，这是本节目攻关最需掌握的一点，但不可误杀自己的特工，误杀一个倒扣一星级。

本节目有无限次CONTINUE(连续)，但这"连续"并不意味着"接关"，因为它根本就不分关，也就无关可接。"连续"时主人公死前获得的全部武器装备都将保存下来，以便继续作战。这才是本节目"连续"的真正意义。

故事及攻略法详介

第二次世界大战后期，德国法西斯已节节败退，但他们不甘心失败，仍进行着阴谋活动，在南非的丛林中，有一伙纳粹军人，秘密研制了一台杀人武器"燃烧战车"，企图凭借它重新挽回局势。英国情报部

门为了解燃烧战车的秘密，多次派遣特工潜入南非，但都有去无回。最近，他们又派出了一名代号"灰狐"的高级特工，可是他一去之后也仍然再无音信。情报机关大为震惊，特工首领"大老板"只得调用王牌——老牌间谍"蝰蛇"，前往南非执行这项秘密任务。

于是，"蝰蛇"出动了……

蝰蛇潜入敌人基地，这时总部的呼叫就来了，蝰蛇立即发报，大老板指示："N313行动已开始，你已进入敌要塞'世外桃源'，敌人制造了一台杀人机器'燃烧战车'，你的任务就要将它摧毁。首先，你要设法找到'灰狐'，然后再去对付'燃烧战车'，以后你可用120.85MHz这个频率同我保持联络。祝你好运，OVER！"

蝰蛇开始行动、(现在我们用东、南、西、北来表示蝰蛇运动方向，其对应方式为："东——右"、"南——下"、"西——左"、"北——上"。)

他向东奔去，看见吉普车边一个哨兵正在站岗，那哨兵打个哈欠说"真困"，便自顾自地抽起烟来。蝰蛇趁其不备，从他面前溜过，向南疾奔。

地上有三条狗，蝰蛇一走过，狗便狂叫着扑来，蝰蛇不予理睬，径自拐入右侧那条小路，快速向南奔下。注意，左边那条路是个"死胡同"。

蝰蛇来到一片开阔地，一个哨兵正看守着一辆卡车。蝰蛇趁哨兵转过脸去的时候，快速冲到他背后，挥拳干掉了他，然后进入卡车，获得了第一件装备——望远镜。

走出卡车后，哨兵复活并向蝰蛇开枪，蝰蛇毫不迟疑地挥拳将他击毙。

蝰蛇继续沿小路向南走，干掉两个哨兵，再绕过一个兵营，来到敌人的一个停车场，这里停着三辆卡车，由两个敌哨兵把守。蝰蛇趁其不备，溜到一个哨兵背后挥拳将其打死。另一个哨兵发现了，鸣笛并开枪冲来，蝰蛇侧身一闪，也将他点毙拳下。他摸到中间一辆车里，取得了1号磁卡，这是开启敌营大门的钥匙！出车后敌哨兵复活，又是一场肉搏……蝰蛇再进入最南侧的一辆卡车，卡车开动了，载着蝰蛇向军营驶去。

卡车停在敌1号基地门前、这里的空场上停着四辆车，蝰蛇走进最北面那辆，里面是个饭盒！这是个好东西，以后只要动用饭盒便可使体力加足。他通过反复进出卡车，将饭盒加满至3盒，由于现在他是一星级，最多只能得3个饭盒，多吃也无用。这时，恰逢大门口的哨兵换岗，敌人未察觉。蝰蛇趁此良机，掏出1号磁卡，走到铁门前"吱"的一声，铁门顿开，蝰蛇悄悄潜入敌营。

敌1号营地的大致结构是西二层，东四层，蝰蛇是从西入口处进入的，这里是底层大厅，停满了各种车辆，哨兵来回巡逻。蝰蛇深知这些哨兵十分呆板，只要不和他们打照面，自己就不会被他们发现，于是他趁敌哨兵转过身去的当口，沿右墙径自北上。

大厅北侧，一个哨兵看守着一间屋子，蝰蛇干掉哨兵，用1号卡打开门，进屋后再干掉一个哨兵，取得了放在桌上的一个防毒面具。

蝰蛇得手后出门，巧妙地摆脱敌人的围捕，折身向西。在最西端，有两条路直通北面，靠右那条路虽无敌人把守，却有陷坑，是死路！蝰蛇自左面的小路快速向北奔去，闻声追来的一队敌兵和他擦肩而过，好险！

这里是大厅西北角，北面有个电梯入口，由一哨兵看守，东西是个空场，停着三辆卡车。蝰蛇先来到东面空场，进最左面的那辆车，得到一把手枪，可惜是空的，只好等以后拿到子弹再用。他又进入最右面那辆车，取得5枚磁性地雷。然后，他又想进中间那辆车看个究竟，刚一探头，车里竟是几个全副武装的敌兵！蝰蛇连忙退出，回到西侧电梯入口，干掉哨兵，乘电梯来到西二楼。

一进二楼，蝰蛇，就看见几个探测器来回移动。他毕竟是老练的特工，贴着墙走，探测器便失灵了。他径自向南，用1号卡打开靠下的那扇门，走了进去。

一进门就发现地上有个子弹匣，一次可装弹20发，蝰蛇，进出几次，装满了50发子弹(这是一星级配备的最高限量)。然后他又打开南面那扇门，进入了里间。

里面竟关着一个特工！蝰蛇，当下就将他救出。然后打开右侧的门，进入东侧屋子。

他一进门便发现不好，毒气！"体力"在急速下降，再不采取措施就会丧命在此。蝰蛇，眼疾手快，立刻戴上防毒面具。这时，总部的呼叫来了。

蝰蛇，与总部联络，只听大老板说："蝰蛇，我忘了告诉你一件事，这里有个毒气室，没有防毒面具是不能通过的……"蝰蛇，大惊，没想到大老板还会来个马后炮，若不是自己先拿了防毒面具，岂不早送了命！

他穿过毒气室，南端又是一扇门。他先摘下面具，然后用最快速度调用1号卡打开门，冲了进去。受点伤是免不了的，总算这里太平多了。

这里是东南角，左侧有上下两扇门，上门打不开，下门可用1号卡开启，里面关着一个特工，蝰蛇将他救下，并问他有关灰狐的情况，特工说："灰狐前两天来过，敌人已经逮捕了他，不过，听说他还活着……"

蝰蛇顿觉危机四伏。他走出看守所，从右侧北门

穿入一间小室，一台巨大的滚辗机向他压来！他灵活地冲进东门，躲过了滚辗机。

这是西二楼最靠东端的一间大厅，往东到底有扇门，用1号卡可以打开。进门后，蛙蛇发现桌上放着1号磁卡，他立即取下。出门后先吃了一盒饭将体力加足，然后用2号卡打开左上角的门，里面放着饭盒，正好补充他刚才的消耗。

东面还有一条小道直通北面。蛙蛇过去一看，不好！那里竟是个无法穿越的电网群。这时，大老板的指令又来了："电网群的开关，只有用跟踪导弹才能打掉。"

蛙蛇原路返回，从"滚辗室"穿过，回到西面，刚才上端的门无法打开，现在用2号卡一试，居然打开了！他进入屋子，看见桌上放的正是"微型遥控跟踪导弹"，他立刻将它取得（5枚），这种导弹的用法是：按A键发射，随后用方向键控制导弹飞行方向，指哪打哪。

蛙蛇继续原路返回，穿过毒气室，回到刚才那间看守所，再出来，这次要走靠东面的那条岔道了。一个哨兵看守着大门，蛙蛇干掉哨兵，用2号卡开门，又救出一个特工。出门后沿岔道向北，这里是北侧大厅，他先进入中央小室，取得了消音器，现在他使用枪时不会再惊动敌人了，他已能远距离地将敌人暗杀掉，而不必冒着危险近身用拳攻击。随后他用一号卡打开东面的门，进里屋后取得一个手雷掷射器，返回出门，再用2号卡开东侧门，进屋后取下一个磁卡匣，出门后一直往南，转入东岔道，用1号卡开启右边门，进入后又救出一名特工，特工告诉他："有个好消息，总部已派特工黛安娜来帮助你，今后用120.33 MHZ这个频率联系，你出门后走进电梯，可进入东楼，乘电梯可直达房顶。"

蛙蛇立即出门，直奔电梯，路上有敌兵前来阻拦，蛙蛇用无声手枪将他们全都打死。

电梯口在东楼三层处，蛙蛇乘上电梯，先直下底层，刚一下电梯，门口就有个大陷坑！幸而蛙蛇早有准备，小心翼翼地贴着墙向西走，西屋里有四名敌哨兵正看护着一排箱子。于是他折身南下，躲过探测器，用2号卡打开左侧的门进入屋内，又救出一名特工，特工说："灰狐被关在密室里，谁也找不到那地方。"现在，蛙蛇救出的特工已达5个，他立即得到嘉奖——增加一星，成为二星级军官。二星级的待遇是："体力"比原先增加一半，子弹可加满至100发，饭盒最多可吃6盒。

蛙蛇出门向南，用2号卡打开右侧的门，进屋取得一把手提冲锋枪，出门后再用1号卡开左侧门，进去又救得一名特工。

蛙蛇问："究竟怎样才能找到灰狐？"

特工回答："只有一个办法，那就是被他们抓住，这样，你就能和灰狐在一起了。"

故意被捕？这实在不可思议，但老练的蛙蛇相信特工决不是在开玩笑。此刻，他已心生一计……

蛙蛇出门，一直往南，看到停着的一辆卡车，想必这就是"诱饵"吧！蛙蛇坦然地走进卡车。果然，立刻就有一个敌兵持枪而入，傲慢地说："不许动！蛙蛇先生，我很遗憾地告诉您，您被捕了。"

蛙蛇被关进了密室。敌人搜走了他所有的武器和装备，却把报话机给遗漏了。这时，总部又给监狱中的蛙蛇来了指令："蛙蛇，你干得很好，你现在立即去找灰狐，OVER！"

密室四面是墙，仿佛根本就没有出路。聪明的蛙蛇来到左侧墙边中间略靠下处，伸手一拳，竟打出一个洞！原来这里是个暗门，蛙蛇顺着暗门进入了另一间密室。

一个特工坐在地上，似笑非笑地说："老兄，是新来的吧？那么我该说声欢迎了！"

蛙蛇道："我知道你是谁！"

特工说："不错，我就是灰狐，英国皇家情报机关的秘密特工。"

历尽周折，蛙蛇终于找到了灰狐。

只听得灰狐娓娓道来："敌人制造了一台特别武器，名叫燃烧战车。这是一辆巨型活动坦克，装有原子能推进器，可发射核导弹，一旦启动，世界将陷于灭顶之灾。所以，我们不惜一切代价也要摧毁它！消灭它的唯一途径是找到它的发明者，波兰专家彼德洛维奇博士。现在，博士已被敌人囚禁，关押在这幢楼的某个角落，你必须找到他。老兄，就拜托你了！"

蛙蛇立即开始行动，他来到南墙中央，挥拳一砸，打开一个缺口，脱狱逃出！

现在首先要取回被敌人搜去的武器装备。他出门后，向东进门，大厅里有个全副武装的散弹枪手，凶狠地说："我是天下第一快枪手，无人可以从我手下逃脱！"说罢便对蛙蛇一阵敌枪扫射。在大厅南侧有两扇门，蛙蛇以最快的速度躲过枪弹，钻进右下角的那扇门中。屋里有个袋子，里面装的就是蛙蛇的全部武器和装备。蛙蛇重新武装起来，现在可以好好教训一下那个散弹枪手了。他端枪出门，借助一排箱子作掩护，同敌枪手展开激烈的对射。不大工夫，那狂妄的枪手就被干掉了。接着，蛙蛇再进入左下角的门中，取得了至关重要的3号磁卡。

现在出门，绕过箱子向东，用3号卡开门，进入东侧长廊，先打死一条看门狗，用2号卡打开南门，进屋取得一件防弹衣，出门向东，用2号卡开北门，

取得防风衣，再绕下向南，而后向西折入走廊，走到尽头，换3号卡打开左下角的门，进屋后取得一件敌军官制服，再绕回至南出口，用3号卡一开……

眼前一亮，蝰蛇已胜利地逃出敌营，进入荒野。

以上装备极其重要，必须取得。而所有这一切都发生在监狱里。如果蝰蛇不幸死在狱中，例如死于散弹枪手之下，那就比较麻烦了。因为“连续”后，蝰蛇用常规方法不可能再次进入监狱，敌人也不会第二次再将他逮捕。如果监狱中的几项装备未能完全取得，后面历程就会变得异常艰辛，所以尽量不要让蝰蛇死在狱中。万一不慎出了差错，补救办法还是有的，简介如下：

先找到“六岔路”，这是由一条东西走向的路和两条南北走向的路构成的迷阵。如果沿东西路一直向西走，将走不到尽头，一直在“六岔路”徘徊，同样，沿南北路的某个方向一直走，也到不了尽头。

但是，若按下述方法走，即可通过迷阵，重新到回监狱。

沿东西路向西，出画面，再一次向西，出画面，再折入任何一条南北路，向北出画面，再折入东西路，出画面。这时，听见一声悦耳的电子音乐，主人公已穿过迷阵，来到监狱出口处，从门里进去即可回到监狱。

六岔路迷阵的位置，在下面马上就要讲到。

且说蝰蛇出了监狱的门后，向东穿过六岔路，来到一片开阔地。这里停着一辆卡车，里面装着饭盒，却无人把守。蝰蛇反复出入车中，顺顺当当地加足了6个饭盒。他吃饱喝足，精神大振，决心重新杀回敌营。现在，他一直向南，来到停着三辆卡车的地方，最南侧有扇门，正是东一楼的另一个入口。蝰蛇先进入南侧的那辆卡车中，取到了4号磁卡，然后，用4号磁卡开门，进入敌营。

进去的地方正是大楼西侧，四个敌兵看守着一个箱子。蝰蛇刚一进门，便被敌人发现，他虽干掉敌兵，心里却充满疑惑：为什么无论他走到哪里，敌人都会发现他？于是他仔细检查了一下自己的装备，发现里面赫然多了一件原不属于他的东西——无线电跟踪器，难怪敌人对他的行踪了如指掌，这东西一定是在他被捕后，敌人偷偷塞入他包中的。这下，蝰蛇才意识到事件远没有那么简单，敌人是故意放走他，使了个欲擒故纵之计。现在，最重要的是先扔掉那个讨厌的东西。将星号移至无线电跟踪器处，按A键，好，扔掉了！

蝰蛇向东，摸到电梯入口，乘电梯来到二楼。

进门后一路南下，有个哨兵正在闭目养神抽大烟，蝰蛇趁其不备，从他身边溜过。中央有间禁闭室，蝰蛇用1号卡开门进入，救出一名特工，然后原路返回，从西侧岔道绕上去，打死三个敌哨兵后一直向西。走廊上边有个武器库，左门里是塑胶炸弹，右门里是子弹。蝰蛇进门将弹药加至极限：子弹100发，炸弹10颗。随后折回向南，用3号卡开西侧看守所的门，救出一名特工，特工说：“彼德洛维奇博士就被关在这幢楼楼顶的某个角落。”蝰蛇立即出门，向西，进入一间屋子，一进门，迎面就撞上个疯狂的机枪手，只听他恶狠狠地说：“好小子，别指望从我这里溜掉！”蝰蛇立刻穿上防弹衣，然后冲到对方面前就是一阵猛烈扫射，那机枪手便丧了命。随即，蝰蛇用1号卡打开北侧的门，进屋取下一副铁手套，出门后，再用4号卡打开左端的门，走进西区，这里是个电网区！敌兵一发现有人进来，便拼命朝电闸奔去，妄想开启电源。可他哪有子弹速度快！蝰蛇擦手一枪，就把他打倒了。蝰蛇用3号卡进入电闸上方的小屋，取得一架红外线探测仪，出门后，他索性用跟踪导弹打毁了电闸。随后，他向北走入岔道，用1号卡开启右侧的门，进去后再救出一名特工。至此，他又救出5名特工，升为三星级军官。

此时，他的“体力”是一星级时的两倍，子弹可加至200发，饭盒可得9个。蝰蛇先吃饭加足体力，然后出门向西，从虚掩的门进入武器库，桌上放着磁性地雷，三个玩忽职守的敌兵正在睡觉，蝰蛇蹑手蹑脚地从他们身边溜过，取走了地雷。就这样，他反复进出武器库，终于偷到了15枚地雷（只有这样才可能对付后面将要出现的重型坦克）。接着蝰蛇一直向北，穿过滚辗室向东，再向西南折回加一次子弹，又绕回到电梯入口处。

现在，他决定先直上四楼屋顶。刚一走下电梯，一股强风便将他吹了回来。这时，总部的指令又来了：“蝰蛇，我忘了告诉你，楼顶上风很大，你得先取得防风衣，否则寸步难行。”幸好，蝰蛇多个心眼，早在监狱里便已取到了防风衣。现在，他立即将防风衣穿起，大风对他已无阻碍了。

蝰蛇向西走到尽头，再往南走，用2号卡打开看守所大门，救出一名特工。折回，从中间岔道一直南下，穿过两座摇摇晃晃的空中吊桥，来到1号楼的楼顶。他向西，穿越电网区后用3号卡开门，进屋取下一个探雷器。然后，他向东走，来到了两间密室前，他明白，这里肯定就是关押博士的地方。

门前有两个枪手守卫，都是重量极的家伙。蝰蛇毫不畏惧，穿起防弹衣，拿上手雷掷射器。他先干掉左面那个，再躲在掩体左侧向右面那个敌人猛投手雷，一阵剧烈的爆炸过后，那个疯狂的枪手完蛋了。

蝰蛇心中狂喜，一脚踢开大门，见鬼，屋里竟空空如也！难道他来迟了一步？

他不甘心，又闯进左侧那间密室，那里关着一个特工。只听那特工苦笑着说："你来晚了，十分钟以前，敌人刚把博士转移走，现在他们已前往距这里10公里远的2号大楼。"

蝰蛇的心顿时沉了下去……

他折身一路向西，再向北，通过两座空中索桥，原路返回。现在，还有三楼没去过，蝰蛇决定，先去三楼取一些装备，再离开这幢大楼，去北面的2号楼找博士。

他乘电梯到三楼，出门后一直往南走，到了一个电网区。他用跟踪导弹打毁电闸，穿过电网区南下，先进左侧的门，取得饭盒(此时可加至限量9盒)。然后再一直向西，来到西二楼藏跟踪导弹处(中间穿越一个滚辗室)，将跟踪导弹的数量也加至极限15枚，随后就返出此楼。最后，他的出口选择在东一楼大门处，即四个敌兵把守箱子的地方，用4号卡开门冲出，进入荒野。

他一直向北，经过那辆无人看守的装饭盒的卡车，冲到一排楼前。一辆重型坦克把守着这里，疯狂地发射着炮弹，大有"一夫当关，万夫莫开"的味道。蝰蛇明白，不干掉这个拦路虎，是到不了2号楼的，于是，他决心同这辆重型坦克决一死战。

蝰蛇瞅准坦克后退的空隙，冲上去埋设了一个磁性地雷，然后立即躲在墙角，坦克不顾一切地冲了过来，遇到地雷，引起了爆炸。蝰蛇就这样反复埋设地雷，终于用11颗地雷(算得最准的情况下)将这辆重型坦克炸成一堆废铁。地雷是对付坦克最好的武器，用别的恐怕会麻烦许多。

然后，他径直向北。前方是一片开阔地，细心的蝰蛇用探雷器一测，发现地上布满了地雷！蝰蛇小心翼翼地从道旁绕过，避开了地雷区。

到了2号楼的入口处，空场上停着一辆卡车、一辆轿车、两辆吉普、几个敌兵正在来回巡逻。这时，总部来指令："要进入这幢楼，任何钥匙都无用，只有换上敌军官的制服才可混入。事成之后，用频率120.13MHZ同我联络，OVER!"

于是，蝰蛇换上在监狱里偷来的那件敌军官制服，混入了2号楼。

这里是一层。蝰蛇沿着水池一直向西，到达尽头。北端有三扇门，蝰蛇进了最左面的那间，用4号卡开门，进屋后加满子弹，然后返回，跃入水池，游至中间那扇门的门口，用4号卡开门进入，里面一架铲上机疯狂地向蝰蛇压来。蝰蛇启动手雷掷射器，向它连番轰炸，终于将它炸毁。然后开北门，进入北大厅。这时，他的北面就有一个电梯入口，蝰蛇边打边冲入电梯，直上三楼房顶。

到达屋顶，他击毙守门敌兵，用2号卡打开左侧看守室的门，救出一名特工，特工说："彼德洛维奇博士关在二楼。"蝰蛇出门后向东走，再折入一条岔道南下，到达尽头后看见一间小屋，他启用4号卡开门走进屋内，取到了极为重要的5号磁卡！出门后再向东，从北门进入，打死一个敌人后向北走，重新回到电梯间。现在，他架着电梯先直下一楼，因为一楼还有一些装备未取得。

接着的方向和顺序为：向南(穿越一间空屋)，出门时小心陷坑，向西，贴着水池走上岔道向北。现在的情况是这样的：中间是个深水池，左侧有扇门，用2号卡可以打开，进屋后，取得一个天线。现在，可以在这里接收到总部指令了，老板说："天线拿到了吧，我只是试试声音是否清楚，行了，现在没事了。"出门后跃入水池，注意不要进入中央黑色的深水区，否则会伤血。向东，再向北，最后眼前已全部是深水区。这时正好左侧有个缺口，蝰蛇从这里走出水池，向南绕下，转个弯后再北上。右侧有一扇门，用5号卡开门，进屋后可取得6号磁卡。接着，他原路返回，从原先进水池的那个地方出来，向东，再折向北。右侧有一扇门，用5号卡可以打开。进屋后救下一名特工。特工说："现在你得去3号楼取氧气瓶，阿诺德有开门钥匙(7号卡)。你只有用榴弹枪才可将其击败。"但是，到哪里去找榴弹枪呢？于是蝰蛇又回到电梯入口，钻入电梯，乘电梯到了二楼。

一出门便遭到一伙敌兵围攻，蝰蛇毫不犹豫地开枪将他们全都消灭。然后一直向东，直到尽头。这时，他的上方有一扇门，用6号卡打开后，取得一瓶解毒药。返回至岔道时，向南走，用1号卡开门进南端的屋子，屋里两个枪手气势汹汹。蝰蛇不予理睬，设法绕过他们，钻入右下角的门中(用5号卡开门)。进去后折入最南端的那间屋子(用5号卡开门)，救出一名特工，特工告诫他说："去3号楼要穿越一片沙漠，那是个迷阵，若无指南针，便会遭'鬼打墙'，永远困在里面出不来了。"

现在，蝰蛇因救特工有功，荣升为四星级军官，体力已变得极其强大，子弹可得250发，饭盒可得12个，其它装备的限量也大为提高。现在的蝰蛇，可以说无论是击攻力还是防御力都是极强的。

蝰蛇原路返回，到达两个枪手控制的屋中后，进右门，再往北，用5号卡开门，又救下一名特工，特工说："现在，你可以让女特工詹妮弗来帮助你，她那里有榴弹枪。不过，你要小心，她是个很骄傲的女人，如果和她对话的人军衔太低，她将不予理睬。和她通话的频率是120.48MHZ。"蝰蛇心想，现在我已是个四星级军官了，和她通话该没有什么问题。他出门，

绕至东端的那间屋前，准备向詹妮弗发报。他打开报话机，调至频率为120.48MHZ，果然，他四星级的军衔赢得了詹妮弗的好感，答应给他榴弹枪。于是，他用6号卡开门进屋，里面果然有一把榴弹枪！(如果他不发报，或星级不满四星，屋里将是空的）真是神了！

蝰蛇明白了，那两个疯狂的枪手正是阿诺德。现在拿到的榴弹枪是对付他的唯一武器，但现在枪是空的，必须先加到弹药。他返回阿诺德控制的屋子后，先用1号卡进左下角的门，然后一直向西，进入一扇虚掩的门，进屋加足弹药，榴弹可加满至30枚。现在，他杀回大厅，用榴弹枪将两个阿诺德枪手击死，从他们身上得到了7号卡。

蝰蛇换上冲锋枪，从右上角的门走出，一直向东，直到尽头。这时右上角有扇门，用1号卡进屋，屋里是空的。于是，蝰蛇再将频率调至120.48MHZ，同詹妮弗联络，请求帮助。詹妮弗知道他将要穿越沙漠，便答应给他指南针。谈妥之后，蝰蛇再进屋子，屋里赫然便多了一个指南针！

蝰蛇准备穿越沙漠去北面的3号楼。他先回到1号楼，将饭盒加足，然后进入水池向北游，游至深水区时向左上岸。向西，走至尽头北门处，用7号卡开门，便走出了2号楼，进入沙漠地带。

此后，蝰蛇沿沙漠北上。用上指南针，途中要经过一个蝎子横行的地方，这些东西很难缠，若被它咬到一口，便会不停的失血，直至死亡。蝰蛇，不慎被蝎子咬了一口，他马上喝一口解毒药，方才转危为安。

向北，穿过一个六岔路，便到了3号楼前。楼前停着4辆卡车，最南端的那辆里装着弹药。这时，大老板又来指令，要蝰蛇上右侧那辆车。蝰蛇心中疑惑：那辆车是往回开的，上去根出没有意义，总部到底是什么意思呢？他决定这次破一下例，自作主张，先进入3号楼再说。于是，他掏出7号卡开门进入。

一进门便有敌兵冲来，蝰蛇乱枪击毙他们。这时，大老板发来指令，让他用1号卡进入左侧的那扇门。蝰蛇用1号卡开了门，一脚刚刚踏入，可是，出于职业敏感，他又下意识地把脚缩回。就在这时，只听"轰隆"一声，地上出现了一个巨大的陷坑！显然，这是一条死路。蝰蛇连忙退出屋子，他心中的疑惑越来越强烈了：大老板为什么要一而再，再而三地让他上当呢？

事已至此，他不得不多个心眼了。他向北进入岔道，来到电梯入口。这里暗藏着三个陷坑，人只要一踏上去便会坠入深渊。蝰蛇小心翼翼地贴着墙绕上去，将陷坑引出后立刻从侧面绕上。有的地方要快速转弯通过，否则几个陷坑全部出现后，就没有路了，真是十分危险。电梯门口就有一个大陷坑！蝰蛇从侧面靠近电梯，乘了上去，直下地下室。

出了电梯，屋中两架激光发射器来回移动，向入侵者发射激光。蝰蛇躲过激光，径直走到中央最南端的那扇门，用7号卡开门进入，取到了至关重要的氧气瓶。现在，他可以回到2号楼，从深水区通过了。

蝰蛇乘上电梯，返出3号楼，又一路向南，回到2号楼。中间还得横穿沙漠和蝎子埋伏区。

到了2号楼后，蝰蛇戴上氧气瓶，跃入水池，笔直向北游了长长的一段路，到达尽头后，上岸，向北，来到一个电网区。水面有一左一右两扇门，他先用跟踪导弹打掉电闸，然后穿过电网区，进了右面的那扇门(用7号卡开门)。

这是个禁闭室，一个武士看守着三名特工。这时，詹妮弗来了指令："三名特工中有一个是我弟弟'橡皮鸭子'，他身上有8只磁卡。但求你当心，千万别在枪战中误伤了他！如果他出了什么事，我今后再也不会帮助你了。"这时，那武士疯狂地向蝰蛇投掷来回镖，蝰蛇不顾一切地冲到武士面前，用榴弹枪对他猛打。武士终于被击毙了，三名特工因此获救，中间那个便是"橡皮鸭子"，他交出了8号磁卡，并告诉蝰蛇："当你在3号楼完成了任务要返回时，会遇到3个电梯入口，只有左面那个才是真的，你乘着它才能胜利返回。"

蝰蛇出门，穿过电网区再绕到左上角那扇门，用1号卡开门进去，里面是弹药。这时，报话机又响了，这回是特工辛尼德同蝰蛇通话，只听他紧张地说："我们已经查明敌头目是谁，说出来真是令人难以置信，你绝对不会想到的，他竟然就是……啊！……"

一声惨叫，此后便再也没了声音。

显然，知道内情的辛尼德已遇害。

蝰蛇越来越相信，这次代号为"N313"的任务背后显然藏着巨大的阴谋。他冷静下来，先加满子弹，出门，穿越电网区，进入水池，一路南下，他要去救出彼德洛维奇博士，只有博士才能告诉他"燃烧战车"的秘密！蝰蛇一直游到尽头，向北再向西，进入电梯，直上二层楼。

出了电梯，他看到正中央有间看守室。但是，它三面都是厚实的砖墙，要绕到门口还颇费周折，路线是这样的——向东、进左下角的门，再进左下角的门，再向南，向西，向北，进中间那条岔道，一直向北，便到了看守室门口。蝰蛇用6号卡打开门，彼德洛维奇博士果然被关在里面！

蝰蛇向博士奔去，不错，这是真正的彼德洛维奇博士！但博士却惊叫："别过来，我脚下是个陷坑，谁

救了我，谁就得死！”

蝰蛇这时已不顾一切，他宁愿牺牲自己也要将博士救出，他向博士扑去。这时，地上果然裂开一个大陷坑，蝰蛇坠入深渊！

要救出博士只有唯一的办法——死！

蝰蛇当然不会真死。现在，他已明白了许多关于“燃烧战车”的问题。“燃烧战车”并不是什么巨型坦克，而是一台大型电脑。这台电脑的制造技术，在当时是很少有人知晓的，它也就拥有了令人难以置信的功能。所谓“燃烧战车”对世界的破坏，指的就是这台电脑能够启动核导弹，飞向任意一个他们想毁灭的国家，这实在是太可怕了。蝰蛇决定无论如何要摧毁这台电脑！

蝰蛇先去取满20枚塑胶炸弹，然后冲进了3号楼，乘电梯进入地下室，准备去毁灭那台电脑。出门后，他躲过激光，用8号卡打开东侧的那扇门，走进屋去。

屋里关着的又是一个特工，那特工说：“蝰蛇，你来的正好，告诉你，那个敌要塞的头目就是我们的上级——大老板！他是个隐藏很深的双料间谍，“燃烧战车”计划便是他一手策划的！”

原来如此！蝰蛇什么都明白了。

就在这时，大老板的呼叫又来了：“蝰蛇，‘N313’行动已经取消。你必须立即返回基地，这是命令！”

蝰蛇轻蔑地关掉了报话机，去你的吧！

他向西绕进回廊，进北门，绕过一个毒气室，沿岔道向北，再进右上角的门，这又是一个毒气室，毒气室中还暗藏着一个特工，他说：“前方还有一道电网区，无法关掉电闸，你已别无选择，只有硬冲过去！”

蝰蛇冲进电网区，不顾一切地冲向北门。电火花“吱吱”直冒，蝰蛇的体力在急剧下降……但他终于冲了过去！

蝰蛇冲进了电脑中心，一梭子子弹干掉了四个敌兵。现在，他面对着的就是那台大型电脑，毁灭它！只有毁灭它才能拯救世界！

蝰蛇在电脑周围摆上塑胶炸弹，足足摆了16个。一声轰鸣，大型电脑被炸得粉碎！

大型电脑“燃烧战车”终被摧毁。

电脑被毁后，整个要塞的自毁装置都自动开启，当计数器跳成零时，要塞将全面爆炸。蝰蛇必须及时撤出，就在他来到3个电梯入口处时，遇上了冤家对头——大老板。

只见大老板全副武器，狞笑着说：“好了，蝰蛇，一切游戏都该结束了。不错，我不仅是特工总部的首领，而且也是‘世外桃源’要塞的司令。所谓‘N313’行动，本来就是个圈套，我就是要让你们几个特工一个个都来送死。你是个不错的特工，我本舍不得杀你，可惜，你知道的太多了。”

蝰蛇面无表情地端起了武器。

大老板又道：“你的死，正因为你太聪明、太优秀。不过，别指望你能杀死我。来吧！如果我死了，你也得跟我一起去地狱！”

这时，黛安娜呼叫道：“蝰蛇，我也不知道怎样才能杀死大老板，一切只有靠你自己了……多保重！”

最后决斗开始了。大老板端起机枪，向蝰蛇疯狂射。蝰蛇举起榴弹枪，愤怒的榴弹向大老板倾泻而去！火兴冲天，大老板终被炸得粉身碎骨！这个双料间谍终于得到应有的下场！

现在所剩时间已经不够多了。蝰蛇的装备里还有一包烟，一直没动用过，现在用出，可增加200秒时间。他想起“橡皮鸭子”的话，乘上了最左端的那辆电梯，一直向上，冲出了3号楼。

一声轰鸣，敌要塞在冲天的火光中化作灰烬，敌人的一个罪恶阴谋终于破产了！

蝰蛇打开报话机，满怀喜悦地向总部发报：“我是蝰蛇，‘燃烧战车’已被摧毁，‘N313’任务已告完成，一切都已结束，蝰蛇将返回待命。”

路上，他打开收音机，只听里面传来：这是KNK电台，现在播送早间新闻。今天10时，在国家安全中心，将召开新闻发布会，公布关于南非的一伙的样分子……

蝰蛇的脸上露出会心的微笑……

《燃烧战车》确实是个极精彩的节目。以上所说不过是打法中的一种。事实上，游戏画面里面还藏有许多机关和暗道，大家如果有兴趣，可以自己去摸索，相信定会回味无穷。

对于初次玩这个节目的人来说，可以参照本文中的路线，自己先画下地形图和机关、暗道标志，这样便于游戏。

最后，祝大家好运！

格斗三人组(BARK KNUCKLE)

这是SEGA公司1991年出品的武打类双打节目，效果超过了曾红极一时的大街机节目《双截龙》。

进入OPTION状态后，有四栏内容可供选择：

第一栏为选听音乐及音响效果。由于该节目音乐效果极为出色，有兴趣的游戏者不妨配上一副立体声耳机或接在音响上欣赏。

第二栏为难度调整，用→键可依次调为EASY(易)，NORMAL(中)，DIFFICULT(难)，HARDEST(极难)，若选EASY时敌人数量较少，较易对付，而且主人公为无数条命(屏幕上人数显示为×9)。其余各挡中敌人数量、功夫都有所加强，而且主人公只有一条命，牺牲后可有三次原地"连续"机会，按B键即可接出。不过有时选后面几挡也会出现主人公有二三十条命的状况(这种情况是随机出现的)。

第三栏为键序调整，通常应将三键调整为：A-SPECIALATTACK(特殊攻击)，B-ATTACK(攻击)，C-JUMP(跳跃)，第四栏为EXIT(退出)，可回至片头，令各栏工作可按C键。

主人公共有三名，单打时任选一名参战，双打时任选两名。在单打状态下，按副控制手柄的start也可直接变为双打。

这三名主人公招式各不相同，下面分别予以介绍：

亚当：黑人、B键连续攻击，为连续直拳+钩拳+腿。近身时为膝攻击+肘攻击，先C后B为飞腿。B+C为向后倒飞腿。

埃克赞：白人，B键连续攻击，为连续直拳+腿。近身时为膝攻击+头攻。先C后B为跳跃撞膝。B+C为反手拳。

波蕾兹：女人，B键连续攻击，为快拳+腿。近身时为膝攻击+跟斗连环腿。先C后B为飞腿。B+C为向后反踢。

三人的摔技相同，使用手法为：从背后靠近敌人时自动抓住敌人腰带，此时按B键可将敌人倒摔飞出。如果在正面揪住敌人头发时，按B键为膝撞攻击，按C键可跑至敌人背后，此时再按B键就可将敌摔出。

双打时双方应默契配合，本节目中设计了两组配合动作：①一人靠近，另一人从背后抱住他(她)的腰，被抱者按C键为借力前踢。②被抱者不动，抱人者按B+C键，则会越过同伴作一滚翻飞腿，在格斗中若被敌人抱住，按B键即可将敌人摆脱。

前述"特殊攻击"指的是呼叫警车帮助，呼叫后警车会发射重型武器帮助你攻击敌人，一般用于解围。主机按A键时警车射发燃烧弹，副机按A键时警车用重机枪攻击，效果相同。一般每条命只有一次呼叫机会。

在可捡之物上按B键为捡起东西，可捡之物包括两大类：武器和奖励。

武器包括：钢管、球棒、酒瓶、匕首等。拾取新的武器后可换下手中原有武器、武器被击落三次自行消失。

奖励包括：苹果——加一部分血；肉——加满血；美元和金砖——加分；奖杯——加一条命；警车——增加一次"特殊攻击"。

以下我们介绍这个节目的情节和攻关技法。一般在一条命的状态下要打通此游戏是需相当技巧的。

纽约，曼哈顿之夜，华丽灿烂，宛若仙都。

只有一个人知道，这城市中的罪恶远多于美丽。哈里森警长经过苦心调查，已掌握了一个巨大贩毒头目的线索。

乔·卡尔，纽约某大公司董事长，拥有巨大财产和多个跨国公司股份。有许多证据表明他是最近几桩贩毒案的主谋。然而，乔在警察局里有不少内线，此事又涉及高层人物，因此哈里森不宜贸然下手。

他想到了一个办法：去警校挑选几名得力的学生，化装打入乔的地盘，伺机查明真相，将乔除去。

哈里森终于在警校学生中挑出了三名精干的人，望着眼前的档案，他浮现出一丝微笑。

亚当·亨特，男，23岁，擅长拳击，力量、弹跳优秀。

埃克赞·斯通，男，22岁，精通泰拳，力量、速度优秀。

波蕾兹·菲尔丁，女，21岁，善于柔道，弹跳、速度优秀。

这三人不会引起乔的注意，因此正好用他们去执行这项特殊使命。当然，为防万一，他让警察汤姆开着警车在后接应，一旦三人通过报话机呼救，就立即出马助他们一臂之力。

深夜，灯红酒绿的世界里，悄悄多了三个身影……

第　一　关

乔控制下的街道，这里赌场、妓院、酒巴林立，

一派喧闹的景象。

波蕾兹孤身一人闯了进来，这是个穿红色超短裙的姑娘，孤身入虎穴，真要有不小的勇气。

乔手下打手众多，这里先出现的是几个金发小子，他们无非是学了几手拳术，居然也杀气腾腾，想来是根本不把这个女孩子放在眼里。波蕾兹"嘿"的一声，凌空飞腿，将敌人踹倒，然后一阵快拳，打得对方无法起身。这时金发小子们的援兵到来，波蕾兹连打带摔，几个回合便将他们解决。

一红衣打手绕到波蕾兹背后，姑娘看也不看，冷不防向后一记反踢，将对手打翻。

前方铁门轰然升起，个子较高，身穿厚厚甲衣的打手出现了。这家伙头发得长，遮盖了自己的真面目，这是武功较高的博比。波蕾兹上前一个冲拳，反被博比抓住腰带摔了出去，她刚起身，又被博比一招"铲蚍腿"击倒，波蕾兹这才感到不可轻敌。

她看准时机，从侧面贴近博比，冷不防揪住他的头发，一顿膝撞之后将他重重摔出。这才算报了一箭之仇！

手持长鞭的女打手出场了。这时，老成的黑人亚当生怕波蕾兹有失，跃出来助战，两人连用飞腿，令女打手毫无招架之力。

前方是一排公用电话亭，两人一阵猛砸，从碎片中捡起了钢管、酒瓶，这下子有兵器在手，力量更强了。

金发小子气急败坏，持刀扑来，怎奈得住波蕾兹一阵钢管狠扫，手中小刀被击落，亚当顺势捡起，一刀捅死了敌人。

大街上打得不可开交，夜总会的老板终于耐不住了。这是两个身材高大的武师，手中的飞镰来去自如。据说他们对自己的这一招颇为满意，以为天下无敌。怎料到两个青年人避实就虚，一阵飞腿便将他们打得晕头转向，最后亚当和波蕾兹使出摔技解决了他们。

小伙子和姑娘相视一笑。

第 二 关

两名学生踏上了前往海滨的小街。打手们又蜂拥而来，这次人数更多了，不仅金发拳手更为凶狠，女人的皮鞭也更不留情。亚当和波蕾兹连续腾空跳起，用飞腿打得敌人魂都飞了。波蕾兹的腿功在这里发挥淋漓尽致。

亚当一阵直拳加钩拳打翻敌拳手，捡起酒瓶狠砸下去，"哗啦"酒瓶碎裂，锋利的裂口正好用来戳击敌人。亚当一阵狠戳，将敌人连连击翻。

几个装束古怪的空手道高手忽然跃出，他们身法灵活，腿法极好，眨眼间闪电般踢出三腿，令人躲闪不及。亚当看准时机，以拳击逼住他们，波蕾兹则仗着身法轻巧，从侧面逼近敌人，将他们狠狠摔出！

敌人的援兵又来了。这是几个马戏团的小丑，别看相貌滑稽，手中利斧却舞得滴水不漏。他们还会冷不防将斧掷出伤人。

亚当和波蕾兹互递了个眼色，依仗优良的弹跳素质，用灵活的飞腿打得小丑接连栽倒。

敌人成群结队扑来。拳击手、博比、空手道高手、持鞭女人、小丑等同时出现，一下子形成了以十打二的局面。亚当和波蕾兹虽然武功高超，也难敌众人围攻，自己也受伤不轻。幸好地上常出现苹果、肉之类的东西，他们眼疾手快，取得后补足了体力。

街的尽头出现了两个大汉，他们是这条街的老板，手长脚长，样子极为凶恶，而且手中的钢爪极为锋利。波蕾兹刚想逼近对手，冷不防被他一爪击中，立刻失血很多，瘫倒在地。亚当一个飞腿过来解围，不料两个敌人立即使出"幻想身法"，弄得亚当眼花缭乱，混乱之中也挨了一爪。他们这才知道对付这两个敌人绝不可用跳跃攻击法。眼看敌人又扑向波蕾兹，若再被他击中一爪，波蕾兹的命就完了。亚当急中生智，接通报话机，不多时汤敏驾着警车呼啸而来，一梭子机枪子弹从天而降，扫倒了两个敌人。波蕾兹倒在地上，也发出了呼救信号，汤敏再次出手相助，发射出燃烧弹，烧得两个大汉狼狈不堪。波蕾兹趁机跃到一个大汉身后，使出摔技摺倒了他。那边，亚当也用一阵快拳击毙了另一个敌人。

好险！两人这才松了口气。

第 三 关

海滨，潮水阵阵，不时涌上沙滩。白人小伙子埃克赞和波蕾兹一同出击。埃克赞英俊潇洒，和活泼美貌的波蕾兹正是一对。海滨的敌人还是老对手。埃克赞捡起地上的催泪弹掷出，烟云升腾，敌人一下子愣住了，波蕾兹趁势上前一阵猛打。这一段兵器很多，两人随时换用最强劲的武器击敌。埃克赞持球棒，波蕾兹持钢管，打得敌人毫无招架之力。

博比从背后靠近埃克赞，冷不防被埃克赞一记反手拳击倒，波蕾兹却被一个金发拳击手拦腰抱住了，她顺势一蹲，反身一腿击翻了那拳击手。空手道高手又扑来了，埃克赞一把抱住波蕾兹的腰，波蕾兹借着托力双腿齐出，重重击翻了那空手道高手，这叫默契配合，携手歼敌！

一番混战之后，两个身材魁梧，肌肉极为发达的拳王出现了，他们最擅长冲拳，平时不冲则已，一拳冲出则能将对手打个半死，两拳就能结果对手性命。波蕾兹虽然比他瘦小很多，却毫不示弱，连续用快拳

逼住他，使他近身不得。那边埃克赞也以连续拳逼逼住了另一名拳王。尽管这两个拳王经打得很，但还是敌不住两人的连续直拳，最终还是被打倒在地。

第 四 关

海岸的毒品仓库。仓库内有许多被抽空的地板，稍不留意就会栽入海中，两人在极狭窄的地上同数倍于己的敌人交手。红发博比显然比金发博比更精通摔技。但这一对男女格斗手自有看家本领：波蕾兹的飞腿和埃克赞的腾空膝撞术，膝撞又称“脚肘”，本是泰拳中的一种杀手招。埃克赞“哈哈”叫喊发力，连续用膝撞倒大片敌人。远方是灯火通明的彼岸，灯光倒映在水面，绚丽无比。然而谁也没有心思去欣赏风景，因为眼前的打斗实在是惊险残酷！

一个空手道高手腾空扑来，埃克赞一闪，那人收势不住，栽入了海中。那边波蕾兹打开了地上的尖堆，露出了奖杯、金块、玩具警车等物，两人各取所需。

敌人疯狂扑来，个个身手不凡，这回两人真有些支持不住了。“还是让警车来帮快！”一声呼叫，警车已开到仓库门口，发出一枚燃烧弹，烈焰升起，围攻埃克赞和波蕾兹的十几名打手全部惨叫着魂归西天。

仓库的两个头目露脸了。这是两个大腹便便的胖子。口中会忽然喷出烈火。这种邪门之招还真厉害，埃克赞虽然勇猛，可被火烧着后差不多奄奄一息了。波蕾兹用飞腿击翻一个胖子，又上前去摔另一个，哪知胖子身躯沉重，反将波蕾兹压在身下，看来对付他们用摔技不行！波蕾兹和埃克赞只得呼叫警车帮助，用机枪和燃烧弹先挫一挫胖子的锐气，然后避实就虚，用飞腿和快拳击败了这两个胖子。

第 五 关

两人登上了“梦娜丽莎”号豪华游艇。这艘游艇是大老板乔送给他的两个情妇莉丝和蕾丝的。如果控制了这艘游艇，便可直入乔的毒品工厂。这时已是午夜，海上却仍是一片灯火辉煌，透过游艇的舷窗，可看见对岸的港口停泊的船只，绚丽灿烂，宛若人间仙境。

游艇上的打手层出不穷。这里出现持鞭的黑衣女打手，相当狡猾，挨她一下她便蹲在地上装死，待主人公稍有疏忽便发动凶猛的攻击。由于无法一口气打败这种敌人，因此埃克赞和波蕾兹还是呼叫警车帮助。一阵猛打，两人冲到了前甲板。水中“刷刷”飞上几个身影，是几名装束古怪的空手道高手，埃克赞和波蕾兹飞身攻击，和他们在空中对杀。

莉丝和蕾丝这两名女杀手终于露脸了。波蕾兹见到她们时大吃一惊——原来她们竟是自己的师姐！她们和波蕾兹的装束打扮也几乎一样：皮夹克，超短裙，武功更是同波蕾兹完全一样，而且显得更为灵活，埃克赞和波蕾兹遇到了真正的对手！

两个女杀手在空中不停地翻滚跳跃，伺机连施毒招，飞腿、摔技样样精通。波蕾兹的武功可比不上这两位师姐，被连连摔倒好几次。倒是埃克赞力大，用快拳封住了一个。波蕾兹灵机一动，避实就虚，利用自己的特长，背对敌人，冷不防用“反踢”连连进攻，将不可一世的女杀手打得晕头转向，但局势还是危急，“叫警车来帮忙吧！”在重机枪和燃烧弹的连续攻击下莉丝和蕾丝渐渐不支，波蕾兹咬牙猛攻，将她们连续摔倒，方才长长地出了一口气。

两名女杀手被干掉了，当然埃克赞和波蕾兹也付出了不小的代价！

第 六 关

毒品工厂。厂内布满机关，有一种千斤顶随时会砸下来，砸下之前会有红灯闪亮，这时应避开，等它砸落之后再飞身跃过。当埃克赞和亚当初到工厂时，有些不知所措，连连被千斤顶砸倒。后来他们看出了窍门，发现可借助千斤顶砸敌人。当敌人冲来时，他们就靠近千斤顶，将它引动，红灯一闪就立即跑开，这时敌人刚好追到千斤顶下，挨砸的是谁也就不用再说了。这里的敌人是以前出现过的，只是出手更凶猛，那种会装死的黑衣女人也增加不少。好在两个小伙子拳法娴熟，力量强大，靠着不凡的身手终于将敌人依次打败。

最后的几道关卡上，“千斤顶”排列紧密，埃克赞和亚当一阵连跳，冲了过去。工厂的头目出现了，还是两个持钢爪的敌人。埃克赞和亚当自然毫不怠慢，在呼叫警车帮助，而后避实就虚，从侧面迎上前去攻击敌人，他们当然记得教训，对付这种敌人时切不可用飞腿！

敌人虽然凶狠，可是终究比不上两个青年格斗士的聪明才智，他们必然难逃被诛厄运。

第 七 关

眼看到了乔的住所——希尔顿大厦前，波蕾兹和埃克赞乘上了电梯，向楼顶——乔的老窝进军！

电梯时开时停，停下时就有一群打手从屋内跳到电梯上，同两人展开殊死搏斗，企图阻止他们冲入楼顶，电梯上十分狭小，两人施展身手时还得处处留心，别从电梯上栽下，当然两人也会利用这一点快速地攻击大批敌人。近身攻击时连用摔技，将他们摔下电梯，无论是博比还是持鞭女打手和空手道高手，在这一男一女娴熟的摔技下纷纷败北。

电梯又上升了，趁此间隙波蕾兹潇洒地拢了拢头

发，埃克赞则擦去脸上汗珠，准备迎接新的战斗。

格斗还在继续，敌人成群结队地扑来，波蕾兹和埃克赞没有忘记一直跟在后面的汤姆，电梯虽然已经升得很高了，但汤姆的机枪和燃烧弹依旧可以射上来，在危急的时候，两人一声呼叫，借助警车的帮助摆脱了困境。

电梯升到了楼顶，向下望去，万家灯火，灿烂无比，可有谁知道这繁华中隐藏着多少罪恶！

这一关没有最后的头目，两人打败了门口的一群歹徒后，冲入了大厅。

第 八 关

富丽堂皇的大厅内，最后的决战开始了！由于格斗士已攻进大厅，汤姆的警车无法开进来，所以不能再呼叫警车帮助了，一切只有凭自己的真功夫才能过关！

敌人在这里集中了最强大的力量疯狂反扑，企图将波蕾兹和埃克赞杀死在这里。厅内餐桌在敌人的踢打下滑来滑去，稍有不慎便会被它击倒，但这一切又怎奈何得了我们的格斗士！波蕾兹身轻如燕，纵身一跃便从餐桌上跃过，埃克赞沉着一拳，将餐桌击个粉碎！灵活的身手、敏捷的反应是取胜的关键！

天逐渐亮起来，先前出现过的几个头目再次现身：飞镰大汉、钢爪人、拳王、喷火胖子，最后是莉丝和蕾丝两个女杀手，现在只有依靠自己的拳脚功夫来对付他们了。波蕾兹和埃克赞自然没有忘记先前对付他们的绝招。当然，头目的武功非常之好，与之格斗受伤是不可避免的，所幸的是，每消灭一组头目之后，都能得到“肉”将血补充足。所以，波蕾兹和埃克赞无论如何要坚持住，只要不死在这个头目手中就行。

天大亮了，波蕾兹和埃克赞已接近密室的大门，现在面对的是两个女杀手，这是一场殊死的搏斗，只听得到处是女人的尖叫，已分不清哪是波蕾兹的哪是女杀手的了……

两名格斗士用反踢和反手拳，避实就虚，攻其不备，终于将两个女杀手击毙。两人迅速冲入密室。

乔正坐在宝座上，他的末日到了！

但是乔毕竟不是无能之辈，虽然手下的保镖已被收拾得差不多了，但他还有相当的实力，只听他傲慢地问两人：“你们终于来了，是否还想同我的手下再打一场！”

这时两人面临选择，屏幕上出现两个答案：“愿意”和“不愿意”而箭头是指着“愿意”。如果此时按A键地上就会出现一个大坑，两人坠下去，被送回到第六关重新开始。

通常情况下是没有人愿意再兜一圈的，所以你们必须将箭头移至“不愿意”处(按↓键)。

乔听到两人斩钉截铁的回答：“不必了，我们找的就是你。”他有些心虚，可还是杀气腾腾地说：“那么，你们就来吧！”

他一招手，几个金发拳击手扑来，向两人猛攻，波蕾兹眼疾手快，抄乔脚下的一根钢管狠扫而去，乔跳下宝座，手中的冲锋枪喷出了火舌……

乔的枪弹可向360°任何一个角落发射，速度之快令人难以闪避，波蕾兹和埃克赞连用飞腿，让乔的子弹打不中他们。

波蕾兹和埃克赞不停地攻击、躲闪，乔被连连击中，在复仇的铁拳之下，这个罪大恶极的黑社会头子终于断了气，他高高飞起，重重地摔倒在地上……

太阳升起来了，金色的阳光透过窗玻璃洒入屋内。乔瘫倒在地上，波蕾兹、埃克赞和随后赶到的亚当冷冷地看着他，一切都结束了。

三人走下台阶，波蕾兹微笑着伸出二个手指：“我们胜利了！”

汤姆走出警车，埃克赞拍了拍他的肩，深沉地说了声“朋友，谢谢！”

报上刊载消息：乔·卡尔死于黑社会的内部暗杀。

这是一次秘密行动，没有人知道这三个青年格斗士的功绩，没有鲜花，没有掌声……

夕阳映照的海边，亚当、埃克赞、波蕾兹静静地坐着，只听得潮声阵阵，远处渔光点点……

《格斗三人组》至此结束。

这个SEGA节目内存容量为8M，画面设计的相当精美，人物形象优于《战斧》和《异形风暴》，而它的背景更令人拍案叫绝，尤其是游艇上的那场战斗，实在令人难忘。

·世嘉天地·

空战克星 AEROBLASTER

就在电玩迷们纷纷感到SEGA世界双打空战卡太少的时候，日本KANEKO公司推出了内存4M，画面精致，结构新颖的SEGA精品——《空战克星》，使电玩迷们不尽人意的心情一扫而空，纷纷驾起了空战克星向外星入侵者展开了激烈的挑战。

《空战克星》游戏卡的战斗场面，从低空一直战斗

到太空．共分为六大关，每关的场景和敌人均不相同。游戏的操作并不困难，在A、B、C三个键中．只需控制两个键即可，其中：A、C键均为空战克临“霹雳闪电”充电按钮；按住单发键，至“空战克星”身体闪亮则表示充电完毕。松开按钮则发出“霹雳闪电”；B键是“空战克星”的攻击键，可同时控制主机和子机的攻击，武器：主机的攻击武器是5-WAY冲击弹（5个方向），冲击弹的威力最初只有一级，但在作战中击毁空中武器库取得“P”标志后，威力将逐步增加（最多可增加十级威力）。“空中克星”还有五种子机可以取得（多是从空中武器库中取得）它们是：

“P”——2-WAY后向弹

红“M”——跟踪导弹，威力大，但制导能力差，即命中率低。

绿“M”——跟踪导弹，威力小，但制导能力强，即命中率高。

“H”——16方向循环弹。

“S”——上、下护航子机发射一发冲击弹。

蓝“S”——8-WAY质子弹。

“B”——通道防撞器。

在使用这些子机时，必须熟悉各种子机的性能，然后才能因地制宜地选用适当的子机，更有效地消灭敌人。

下面游戏开始。插上游戏卡，首先是选择画面。

① 1PLAYER——单人玩，由主机手柄操纵。

② 2PLAYER——单人玩，由副机手柄操纵。

③ TWIN SETUP——双人同时玩。

④ OPTION——选择游戏难度和音乐选听。

进入“OPTION”选择后，又将看到5挡选择，其中：

① GAME LEVEL——是难度选择，EASY为最简单，NORMAL为一般，HARD为有难度。HARDEST为难度最大。

② PLAYER STOCK——是复活次数选择，最多为五次。

③ CREDIT——是接关次数选择，最多为六次。

④ SOUND TEST——为声音选听。

⑤ MUSICTEST——为音乐选听。

⑥ WINDOW——为空战克星状态是否显示选择，“OFF”为不显示。

一切准备就绪“空战克星”起飞！

第一关

“空战克星”点火起飞，立即遭到了来自空中敌人的阻击。这些编队的敌人并不难对付。随后出现的就是一只黄色的空中武器库，击毁后就会有各种特殊武器出现。游戏者可以取得几种试用一下，当然“P”是必须取得的。在经过一阵天摇地动后，这一关的守关魔王出现了，它是一架低空拦击飞船。首先应在它下面躲避、等音乐变调后就冲到它的最上面去攻击。由于它发射的飞弹是可以打掉的，所以应先把最上面的炮塔干掉，然后再来对付下面的两个激光发射器。一声巨响过后，低空拦击飞船终于被摧毁了。在攻击中要当心从左面飞出的两架散弹飞行器（它们的火力密集不易躲避）。

第二关

开始便是宇宙飞碟的群攻。破坏一只空中武器库后，一架绿色死光发射器飞船将从地上起飞向你进攻不打掉它将一直跟着你，应尽快把它干掉。进入隧道后往下开可以吃到“B”（通道防撞器），这时你可以不按方向键，而通道防撞器将保证你的“空战克星”顺利通过。前面出现的敌人都可以撞掉，而后出现的敌人将对你造成威胁，用空战克星“霹雳闪电”对付他们。出通道后，又有一只空中武器库出现，这时应将现有的“B”换成大威力的红“M”。接着守关头目比利巴柯出现了，他首先会放出一层黄色陨石挡住你的子弹，并从间隙中向你发射子弹。当你把那层陨石群打掉后，他又会分别从上下两个地方放出大量的跟踪导弹．不过那都是可以打掉的。只要盯住他猛攻，它很快便会报销了。

第三关

从这里开始，“空战克星”开始飞离地球，向宇宙空间进发。在这途中，从云隙中袭来的敌机“柯鲁已”以及大气层中不知何处出现的宇宙兵器“索拉林”将成为“空战克星”的劲敌。由于敌机的装甲加厚，防卫力量加强，“霹雳闪电”不再是一击必杀的武器了，尤其是“空战克星”武器能级不够时，对付后面登场的太空战斗机时将倍感费劲，因为它们的装甲是一流的，而且数目众多，它们不但阻挡了前进的道路，还会突然减速，从后向你撞来，因此必须学会巧妙地躲闪。

快速升空阶段结束后，“空战克星”进入了大气层，敌人的攻击更加激烈了。最初出现的强敌是小型宇宙战斗机“索拉林”以及突然出现的“空中合体”，它们在半透明状态时是不怕攻击的，只有当它们合体成功后才具有攻击力和被消灭的危险。它们的跟踪较强，因此“空战克星”须不断地变换位置进行攻击。

然后蛇型机器人登场了，平静的空间变得硝烟四起，烽火连天了。它不断地弯曲飞行、几乎遍布整个画面，躲避它很感吃力．但是如果你们武器能级足够，那么对准它头部的一阵猛攻将相当奏效！

这关的头目是"比多史迪修"，它是一架新式太空激光炮台，由上下两块钢板紧紧包围，两块钢板上有六个激光炮，可不要小看这些激光炮，它们发射的是新一代激光——末端制导跟踪激光，红色的激光发射后，会弯曲运行，加速向你扑来，令"空战克星"防不胜防。对付它的办法是先消灭那些可恶的激光炮直至最后一门，然后立即转向攻击中间控制器，马上就会消灭它！

第 四 关

终于，"空战克星"冲出大气层了。脱离了地球的引力后，"空战克星"的操纵变得困难了。太空卫星轨道上被破坏后遗弃的宇宙飞船、卫星等的残骸密密麻麻地散布着，"空战克星"在这中间飞行倍感吃力，然而敌人并没有放弃进攻，此时只有依靠你们熟练的驾驶技术了，胆大、心细、将使你的摆脱困境，否则将是机毁人亡。

紧接着"空战克星"进入了太空要塞内部，那里有防空炮和跟踪导弹的攻击。敌方太空轰炸机成群地出现，你们必须掌握在飞船失控的情况下，躲避炸弹的高超技巧。后面出现的对空地雷"星卡鲁巴克"也将成了很具威胁的敌人，但是不管什么敌人，"空战克星"只要集中所有的火力猛攻就一定能战胜它们。

首脑曼塔持鲁是一个手持锁链的机器人，它最具威胁的攻击是将锁链对准你抛过来，因此必须算准锁链攻击的时机，并抓住空隙向它猛攻(一般在画面的最左边比较稳妥)。

第 五 关

"空战克星"再接再励一鼓作气地扑向了敌人本部 这里是敌人的根据地，当然会有异常猛烈的对空炮火来迎接你，敌人的战斗机、导弹、机器人等也向你展开了猛烈的攻击。通过这一防卫地带后，敌人的炮火似乎减弱了一些，这时千万不要松劲。要特别注意那些从后方出现的"神风敢死队"式的红色飞机，它们的速度虽然不快，但往往使你措手不及。

终于来到了一条狭小的通道。这里首先出现一个机械螃蟹，它用触手攻击。只须对准中间猛打，并让飞机处在最左端，不难对付。最后首脑——巴鲁彭巴出现了，它相当厉害，它发射的炮弹非同寻常，它还有三个炮台配合主机进攻。"空战克星"一接近它立即就陷入了枪林弹雨。但炮台向上发射的炮弹是对你没有威胁的，你不用手忙脚乱，重点应攻击它所施放的红色球，因为它们将化成扩散弹，这才是致命的，必须乘早消灭它们。另外，还有跟踪弹的攻击，所以"空战克星"遇到了严峻的考验，应抓住它攻击的空挡，狠狠地打。

第 六 关

"空战克星"到了紧要关头。不但敌人的进攻疯狂无比，地形的变化也令人眼花缭乱。垂直移动的闸门和如迷宫般的通道，使"空战克星"活动范围极小。一些小型跟踪弹穷追乱打，不但对"空战克星"造成巨大的威胁，还堵塞了通道。"空战克星"前进的每一秒钟都充满了危险。在后面太空要塞的能源库，通道更加狭小，移动的能源模块不再是美好的东西了，它将使"空战克星"撞得头破血流，最后还有虎视眈眈等待着你们的……

此卡画面清晰、逼真，立体声效果极佳，不愧为SEGA机中的双打精品。

魔王连狮子

故事发生在日本江户时代。有个叫"连狮子"的邪魔高手夺走了镇山之宝，使自己变得威力无穷。为了消灭魔王，让天下重归太平，"南北通灵拳"门下的两名青年高手金龙和银龙，向魔王连狮子发出了挑战，

于是，一场打斗便拉开了序幕。

游戏者可操纵金龙、银龙两兄弟，同连狮子及其爪牙展开恶战。功能键作用如下：

A键——攻击；

B键——跳跃；

C键——妖术(键序可自行调整)

拳术攻击——按攻击键。

摔技——近距离按攻击键捉住敌人后再按一次攻击键。

跳摔——捉住敌人后，先按跳跃键，再按攻击键。

飞腿——先按跳跃键，再按攻击键。

快速翻滚——方向键朝某一方向(例如右)连续快速按两下，第二下按住不放。

铲地键——滚翻时按攻击键。

快跑飞腿——快速翻滚时先按跳跃键，再按攻击键。

妖术为扫荡整个画面敌人之神奇法术。视取得魔棍多少来决定威力。其威力由小至大共分五档。

1 根魔棍——撞钟法。出现一口大钟，飞来棒槌敲钟。

2 根魔棍——闪电法。以雷电杀敌。

3 根魔棍——地震法。以震动杀敌。

4 根魔棍——冰雪法。雪花满天致敌人于死地。

5 根魔棍——降神法。大佛现身，消灭众敌，为威力最大之法术。

第 一 关

荒郊小道上，两名侠士首先遇到"铁掌门"弟子，他们善使"阴阳五行重掌法"，但身法呆滞，躯体肥胖，是最易对付的敌人。金龙和银龙近身连续快速出拳，便将其击败。随后有几个戴着斗笠的壮汉，使的一手好棍法，是"降魔棍"派的弟子。两侠士飞腿向他们攻击，再辅以近身快拳，他们也不是对手。接着出现几个猴子，比较讨厌，它会突然快速奔来。用飞腿对付不是明智之举。而是两侠士应原地不动，迎着猴子连续出拳，猴子一旦跳起便被击落。

击倒一批敌人后，会有酒瓶出现，将它拾取后可加血。

两人一阵搏杀，攻进屋内。这是个武馆，三个剑客现身了，这是"铁剑门"的弟子，长剑挥出有千钧之力。金龙和银龙用飞腿快速接近对方，不等对方出剑便连续攻击，并将对手掀起摔出，这几名剑客也一命呜呼。

首脑终于现身了，居然是一只大狮子，这个家伙较易对付。两侠士用妖术再伴以快拳，没几个回合它便丧了命。

离开魔王连狮子的老巢，两侠士疾步向前赶路……

第 二 关

树林里。迎面遇上的是相扑手。别看它身躯肥大，掌法却极沉重，也特别善用摔技。金龙、银龙两位大侠连续用飞腿向它们进攻，再顺势掀起一个，狠狠地摔出去。

打到山坡上，敌人越来越多，"铁掌们"的弟子，斗笠壮汉和猴子同时出现，这时对付他们就颇有些麻烦了，因为猴子跳跃灵活，在侠士攻击铁掌手和斗笠汉的同时频频捣乱。这时侠士只有立即施出"妖术"，才能将周围的敌人一扫而空！

来到瀑布前，进入瀑布内的山洞，此时无敌人前来攻击，主人公只需接住下落的水滴便可补"血"。

最终又回到森林。首脑是蓝鬼和红鬼。蓝鬼是个模样可怕的蓝色巨人，但本事不大，两大侠对准它一阵猛攻，然后立即移开闪避它的冲撞攻击，随即再从侧面逼近它用快拳猛攻，蓝鬼不多久就丧了命。

红鬼也是同样的一个巨人，不过它更为凶狠，也更为经打。两侠士先放出"妖术"，杀一杀它的威风，然后逼住它快拳猛打，最终将它送上西天。

第 三 关

两侠士攻进了魔王的花园。砸开地上的宝箱，可获得钢叉、铁扇。铁扇为飞击之暗器，将它击出后，若能巧妙接住，便可使它多打几个来回。首先出场的敌人是铁甲武士，两侠士不等他们出手，使用钢叉将其击倒。

花园内到处是水坑，稍有不慎就会坠下丧命。这里的打斗，站位十分重要，一般要站在最靠上端的一条狭窄的小桥上，才能防止不慎跌入水中。

新的敌人又出现了，这是个忍者。他们会使隐身术，神出鬼没，还会连连掷出飞镖。两名侠士跃起飞腿，将飞镖踢落，再伺机攻击，抢在忍者起身之前用飞腿将其击倒。

几只飞鸟飞来骚扰，两名侠士看的真切，用飞腿将其踢落。随即，又是一批敌人气势汹汹地攻来，有相扑手、剑客，也有"铁掌门"弟子和斗笠壮汉。金龙和银龙充分利用地形，将它们逼到水坑里去了。

天昏地暗，这关的首脑出现了。它居然是两个太阳！一红一蓝，冒着炽热的火焰(若是单打，则只有一个红太阳)。火球滚烫无比，若持续近身攻击非被烧伤不可。两位侠士先各自施展了一下"妖术"，然后看准时机，对着"太阳"连打几拳，而后立即逃开。就这么避实就虚地连用游击战术，金龙和银龙终于将这两个极为凶狠的"太阳神"击败。

第 四 关

两侠士登上了云海中的高台。这里云雾迷漫，景物半遮半掩。敌人还是以前出现过的那些，只是更为凶狠，出手也更为敏捷，尤其是那三个一组的青年剑客，剑法老练、出手迅猛。至于"铁掌门"弟子，功力似乎也增加了不少，若被他们打中一掌，也真够喝一壶的。金龙和银龙凭借前面打斗积累的经验，沉着反击，终将这群敌人一一消灭。地上常有宝箱出现，将它们砸开后可获得兵器、魔棍、酒瓶等物。

转眼又攻入庙内。墙边的几个青铜武士开始站立不动，等两大侠一靠近，忽然复活，恶狠狠地出手了。金龙和银龙用飞腿反击。前方又是猴子、斗笠武士、铁掌门武士的混合攻击。最后，守关头目出场了。

这是个千年妖道，法力无比，是极其强大的对手。他不停地放出飞鸟攻击对手，飞鸟被金龙和银龙一一踢落。忽然，妖道使出了最厉害的"摄魂术"，身子在

闪烁中凌空跃起，揪住一个对手飞上高空，然后重重摔下，这一招会使金龙和银龙失去大量血。由于妖道神出鬼没，起飞速度很快，而且被它抓住后很难逃脱，所以这场打斗变得格外惊险和困难。两名侠士先将"妖术"放出，然后快速用飞腿逼住妖道，尽量不要让他起身。一般说来，双打对付他要比单打时容易得多。经过一场苦战，金龙和银龙虽付出沉重的代价，但也终于除掉了这个凶残的妖道。

第 五 关

魔王连狮子的爪牙被一个个干掉，他自己的末日也将到了。金龙和银龙向魔王连狮子的老巢进发！

这是一片火海，烈焰升腾，蔚为壮观。曲折纵横的道路上布满深沟，若稍有不慎便会失足坠下。

敌人都是以前出现过的，但是现在几乎个个都成了一流的高手，铁掌门弟子、斗笠武士、猴子、剑客、相扑手、铁甲武士、忍者等等，层出不穷。但两位侠士早已有了前几次战斗的经验，又怎会害怕他们？他俩施展浑身解数：飞腿、拳击乃至"妖术"，终将疯狂的敌人全部击毙。

最后进入魔王连狮子的花园。连狮子是一个身材魁梧的巨人，他拳法、脚法都很好，出手极重，最厉害的是一招"远体气功"，远距离伸掌发功，将对手致于死地。金龙和银龙还是老办法，先将"妖术"放尽，挫一挫连狮子的锐气，随后，快速用滚翻飞腿逼近他，不让他有发气功的机会，对准它的小腹一阵猛打，打上三四拳就要马上跑开，因为魔王必然要还手，而它一出手就是极重的。

魔王连狮子体魄强健，十分经打，但是在金龙和银龙的不懈攻击下，终于渐渐不支，命归西天！

成功了！两名侠士终于消灭了魔王连狮子，取得了最后的胜利。

本游戏节目难度不高，趣味性较强，是武打类节目中较好的一个。

战斧Ⅱ代 GOLDEN AXEⅡ

阴云重新笼罩着克里特岛。斧王达斯艾德虽已被除掉，但不久一个新的邪恶首领又产生了，他就是"黑暗使者"。"黑暗使者"也是一个斧王，比当年的达斯艾德武功更高，而且精通魔法。他用法术点化了一套青铜盔甲，使之成为凶狠无比的"无头剑客"，他重新组成一支精悍的队伍，企图建立起独裁统治，克里特岛的百姓重又陷于水深火热之中……

当年铲除邪魔的三勇士——雷神赫德、大力剑手阿历山大、女侠泰丽丝，重又聚到一起，准备再次向黑暗势力发动挑战。

雷神依旧使得一手好板斧，他的武功更加老练了。他的绝招为"旋风腿"，双手握住斧柄，身子如螺旋般转动，双腿扫击四周敌人，威力巨大，势不可挡。但魔法并无太大长进，得满"魔法宝石"后才可以用冰雹阵袭击敌人。

阿历山大肌肉发达，身躯高大，宛若钢打铁铸。他的剑出招凌厉，伴着千钧之力。绝招为"前后连环剑"，可同时攻击两面夹击之敌，功力比雷神略差，但魔法较好，使"风魔法"，以飓风攻击。

女侠泰丽丝身材健美，容貌艳丽。虽然力量不大，但体态轻盈，出手快捷，她以快剑闻名。绝招为"筋头剑"，向后腾空翻同时剑从前至后划一弧线，以攻击背后敌人为主，兼带防御前方进攻之敌，这招使出相当漂亮。此外，她的那招"玉女飞腿"更加有力，又准又狠。她的魔法最好，使"火魔法"得满一半宝石后全部释放为"火凤凰"；得满全部宝石后为"大龙"，威力无比。

三勇士先从被敌兵占领的村子下手，一场恶战拉开了序幕……

第一关 村 庄

敌兵手持狼牙棒扑来，这些敌人武功较弱，正好拿来试试手。泰丽丝连续空翻，剑光之下，敌兵纷纷丧命。阿历山大长剑挥出，剑花中惨叫声不绝。老雷神则摆开架势，"旋风腿"一出，无人可挡。

前方几个钢爪人，比较凶猛，其钢爪锋利无比，一爪击出必伴随着连续快招。泰丽丝看准时机，以飞腿将其在空中击倒。经过广场，众敌兵正在吊打村长，勇士怒不可遏，上前救下村长，狠狠惩罚了敌兵。

精灵出现了，它们虽能提供魔法宝石，但也会主动发起进攻，它们的拿手绝招是用魔杖发射电光球。勇士们看准时机，以跳劈将其击倒，取下宝石。

打过木桥，可获得一条摆尾龙，阿历山大骑到龙上，以龙尾向众敌猛烈扫击。

不久，村中的敌小头目出场了，这是个人高马大的巨形牛头怪，手持狼牙棒，份量极重，若被一棒击中可不是好玩的。勇士先施放了一通魔法，然后以连续跳劈攻击，不多久，牛头怪便一命呜呼了。

休息时，精灵变成各种小动物来偷宝石。勇士从梦中惊醒，猛打精灵，夺得了更多的宝石。

第二关 山　谷

三勇士得知，附近山谷中有个废弃的城堡，里面的堡主是"黑暗使者"的得力干将——无头剑客。于是，他们决定进攻城堡，除掉这个助纣为虐的家伙。

黄色的山谷中，勇士们又和敌兵交上了手。这里的钢爪人更为凶猛，并善于冲撞攻击。进入城堡内，但见断壁残垣之中，手持长刀盾牌的骷髅兵出现了，这些骷髅兵武功较高，出手又快又狠，但在雷神的大板斧面前也显不了什么威风。

一场恶战，三勇士攻入王宫内，"无头剑客"终于露脸了。这是一具青铜盔甲，手中的剑比泰丽丝个子还高，如此长剑一旦挥出，有谁可以逃脱？三勇士面对的是一个极其厉害的敌人。但他们很快也发现了敌人的弱点：无头剑客的剑并不是连续攻击，一剑击出后要隔一会儿才能出第二剑，这也许是因为青铜剑太沉重的缘故吧。阿历山大先施放一阵"飓风"，随即瞅准空裆，上前一阵跳劈，掌握好时机，及时躲避，可以减少青铜剑对自己的伤害。众勇士趁着青铜剑客出手的间隙，对他发动连续攻击，终于将他消灭了。

休息时可以从绿精灵身上获得面包或鸡腿，用以补充损耗的体力。

第三关 小　镇

只不过刚拔掉了敌人一个据点，更艰巨的斗争还在后面。

雷神、阿历山大和泰丽丝又出发了，他们向小镇内的敌兵发动了攻击。敌人手持狼牙棒或手戴钢爪，动作十分敏捷。勇士们借助地形，将他们引入深谷坠落而亡。

行至中途，出现两个持狼牙棒的牛头怪，勇士们用连续跳劈消灭了他们。又经过一番苦战，他们攻入了一个幽暗的山洞。

洞中出现三个鲨鱼精，手握盾牌和锐剑，杀气腾腾。这鲨鱼精是"黑暗使者"手下的高手，剑法凶狠凌厉，善使"冲式飞剑"。到这里的时候，勇士的"魔法宝石"已所剩无几，只得凭借武功和他们殊死一搏，于是一场激烈的打斗展开了。泰丽丝用飞腿来回攻击，雷神则重施绝技"旋风腿"，终于将凶狠的鲨鱼精斗败。

休息一会儿，他们又上路了。

第四关 岩 浆 洞

勇士们发现了魔窟的所在，但在去魔窟的途中要经过一个溶洞，洞内岩浆沸腾，大火熊熊，蔚为壮观。

三勇士走入了岩浆洞，洞内充满了恐怖气氛。地上躺着的一具具骷髅纷纷复活爬起，向勇士发动凌厉的攻击。骷髅兵的武功相当高强，勇士稍有失误，便会遭连续进攻。混战之中，雷神连施"冰雹阵"，阿历山大则以跳劈不停地攻击。

前方又是一群鲨鱼精，战斗越发激烈了。此时可夺下一条喷火龙，泰丽丝骑到龙背上，操纵龙向敌人连连喷火，打得鲨鱼精无法近身。

两个牛头怪伴着一群鲨鱼精出现在人们面前。阿历山大毫不犹豫，一招手唤来了飓风。泰丽丝不慎被打下火龙，处境危险，她仗着身体轻巧，连用"筋斗剑"，从空中攻击敌人，打得敌人手足无措，末了，她揪住一个鲨鱼精，重重摔出，那鲨鱼精一命呜呼。

山洞内最强劲的敌人被消灭了，但勇士们的体力也消耗很大，负伤累累，幸而精灵带来了食物，获得后使"血"增加不少。

阿历山大和泰丽丝望着眼前的城堡，心想"黑暗使者"的末日快要到了。

第五关 城　堡

鼓点激昂，众勇士从吊桥上走入了城堡。敌人疯狂扑来，出手越发凌厉，连精灵也成了极其凶恶的敌人，频频偷袭主人公。这里的关键是一条喷火龙，雷神眼捷手快，将其夺下，然后找一死角，连续喷火，敌人纵然善于冲击，可刚到跟前就被大火喷倒，反复数次后，顽敌全被歼灭。

众勇士攻到了大门口，一群骷髅兵拼死抵抗。泰丽丝一路上已将宝石加满，却并不急于施出。她以快剑同骷髅兵缠斗，片刻，两个青铜无头剑客出场了，这是两个极其可怕的敌人！

泰丽丝看准时机，伸手一招，一条火龙从天而降，口吐烈焰，当场就将一群骷髅烧毁，那两个无头剑客也受到重创，这是火魔法的至高境界，也是魔法中最厉害的一招。勇士们趁势向无头剑客发动猛攻，无头剑客的长剑虽猛，但毕竟行动迟缓，又受到重伤，功力大大减弱，数招之后，便被击毙了。

"黑暗使者"苦心经营的青铜盔甲"无头剑客"全都报销了，他自己还能支撑多久呢？

三勇士一鼓作气，攻入城堡中心。

第六关 城 堡 中 心

城堡内布满了"黑暗使者"的精锐干将，这里的打斗异常紧张激烈，各种敌人都一一露脸了，使出各自的看家本领，向主人公发起疯狂进攻。

三勇士用出绝招，同各种敌人拼死搏斗。跳劈虽

然是最有效的招数，只要出手早于敌人，必能将其击倒于剑下。行至中途，两个蓝色的牛头怪现身了，他们不仅会使狼牙锤砸人，还会摔人，如果不慎被他们捉住可就惨了。他们还善于冲锋进攻，快速冲来便是一锤。受到他们的夹攻也是一件麻烦的事。好在勇士们已积累了丰富的战斗经验，看准时机，跳起一击，抢在牛头怪出手之前一招击去，将其打倒在地。

历经数场恶战，勇士终于攻入了水晶厅。

水晶厅内，光滑晶莹。忽然，一把巨大的斧子从天而降。接着，巨魔般的斧王便出现在勇士面前。

决战的时刻到了。三勇士将自己的魔法尽数放出，先杀一杀斧王的威风！

那斧王果然厉害无比，一招手，施放出数个光珠，光珠落地，便变出一个骷髅兵，帮助斧王一齐向勇士进攻。骷髅兵本身就很经打，而且打死一个就又变出一个，因此可以说是打不完的。勇士们不顾骷髅兵，奋力向斧王猛攻。斧王使出了魔法，其中用的最多的就是泰丽丝的"火龙魔法"，烈焰燃起，烧向众勇士，战斗异常地艰巨……

雷神以斧对斧，勇往直前。众勇士看准时机，找到斧王出手的间隙，迅速发起攻击。经过几十回合的打斗，"黑暗使者"一声惨叫，身子缓缓地飞上了半空……

三位勇士终于铲除了邪恶的魔王，挽救了克里特岛。群众欢欣鼓舞，把他们的英雄围在中央，雷神、阿历山大、泰丽丝高昂着头，脸上露出胜利的微笑……

《战斧Ⅱ代》是个颇具水准的节目，本集保持了《战斧》的固有特色，并加以发挥，动作更为逼真，造型更加细腻。而且，它的音乐非常优美，兼有古朴和现代的风格，溶合得恰到好处。

快打旋风Ⅱ代——世界拳手争霸战

STREET FIGHTER Ⅱ THE WORLD WARRIOR

这是CAPCOM公司91年新推出的大型武打类节目，进入娱乐场所后，真引起了一阵阵狂热的"旋风"！

毫不夸张地说《快打旋风Ⅱ代》代表了大型机武打节目的最高水准，无论是人物形象，还是动作设计，或是背景制作与音乐效果，都达到了空前的水平。

游 戏 方 法

同《快打旋风Ⅰ代》一样，可选择单打或双打。若是双打先让两个游戏者之间决出胜负，再让胜者同电脑选手比武。

游戏者可从各国的共八名选手中挑选一名供自己操纵，再依次同其它七位选手比武，将他们全部击败后，还要同四名暗藏的神秘高手决斗，直至最后取得胜利。

比武采取三局两胜制。每局时限为90秒，任何一个遭对手打击后便会"伤血"，"血"失尽后即为失败，若90秒时间到后仍不分胜负，则以"血"剩余多者为胜。

正宗的游戏机应装有如下按钮：两组操纵杆和按键。每个操纵杆应配有六个键：轻拳、中拳、重拳；轻腿、中腿、重腿，不过，现在市面上一般的游戏机都只配三个键：轻拳、中拳、中腿，这样，就只能作出一部分动作。操纵杆的作用是控制人物前进、后退、跳跃、下蹲等动作。

选手亦可作防守姿式，手法为方向控制杆反向移动并按"出拳"键。善于防守是取胜的关键之一。

八名选手如下：

RYU——阿龙，日本人，此人是"快打旋风"的主角，也是"双截拳"派的嫡传第子。他的绝技为：旋风腿——控制杆先拉下，再推向左，同时出腿；气功丹——控制杆拉下，再推向右，同时出拳；升龙拳——控制杆拉到右，再按逆时针方向绕一圈推到右下45°，同时出拳；摔技——靠近对方时出重拳或中拳；跳摔——斜向45°起跳后，若对手也正跳起，此时按重拳或中拳可在空中摔扔对手，可令对手伤很多"血"。

KEN——凯恩，美国人，也是《快打旋风》主角，阿龙的师弟，也是"双截拳"派弟子，功夫与阿龙相同。

HONDA——本田，日本人，相扑手。绝招为：千佛手——快速连续按"轻拳"键；捏压——近身作战按重或中拳捉住敌人后，连按"轻拳"键；膝撞——近身捉住对手后连按"轻腿"键；飞身头攻——先后退，再忽然前进同时出拳；摔技与跳摔方法同前介绍。

GUILE——盖勒，美国人，特种兵。颇懂杀人之术。绝招为：飞刀——先拉后再前进同时按"出拳"

键；腿刀——先将控制杆拉下，再推上，同时按“出腿”键；摔技与跳摔方法同前介绍。

CHUNLI——纯丽，中国人，女性，“自然门”派最年轻的弟子。轻功最好，为八名选手中身法最灵活的一个。绝招为：飞腿——起跳后按“腿”键；金鸡独立腿——先向上跳起再拉下，同时按中或重腿键；闪电腿——连续快速按“轻腿”键；倒立旋风腿——控制杆先拉下，再推上，同时按“出腿”键；弹墙跳跃——方向杆斜后45°起跳，遇边框后再将控制杆推至前上45°；摔人与跳摔同前介绍。须指出的是，“摔技”是纯丽最有力的招数，伤对手“血”最多。

ZANGIEF——赞比洛夫，俄国大力士。绝招为：旋风掌——快速连按“轻”、“中”、“重拳”键；捏住对手咽喉——近身格斗按“重”或“中拳”键捉住对手后再连按“轻拳”键；咬人——近距离连按“轻拳”键；摔技方法同前介绍。

BLANKA——布兰卡，巴西野人，为所有选手中最为凶狠、野蛮的一个。绝招为：放电——快速连续按“轻拳”键；团身撞击——先后退，再立即向前同时按“中”或“重拳”键；咬人——近身攻击用“中”或“重拳”键捉住敌人后再连续按“轻拳”键；摔技与跳摔方法同前介绍。

DHALSIM——达尔辛姆，印度瑜珈教高手。绝招为：长手——按“中”或“重拳”键；长腿——按“中”或“重腿”键；铲地腿——控制杆拉到左，然后沿逆时针方向推到右，同时按“腿”键；喷火——控制杆推到上，按逆时针方向绕一圈推至右，同时出拳；揪住对手拳击——近身捉住对手后连按“轻拳”键；摔技与跳摔方法同前介绍。

这八名选手的动作当然远不止这些，上面介绍的只是一些较复杂的组合按键技法。原则上说游戏者选谁都可以，他们各有自己的优缺点，力量大的行动往往较迟缓；而动作灵活的往往力量较小。不过综合起来看，中国的纯丽是一名素质较全面的选手，只要熟悉掌握摔技，操纵她过关斩将，获得胜利的把握是相当大的。

故事情节

九十年代。

中国武林高手，“自然门”派掌门人李杰不幸遭人暗算，惨死在异国他乡，究竟是谁下的毒手？李杰的女儿，18岁的少女纯丽，经过一番调查，终于发现凶手是四个武林高手，他们是：美国的重量拳击手巴洛克(BAZROG)，西班牙的铁面忍者维加(VEGA)，泰国的独眼龙沙盖特（SAGAT）以及泰国警长莫比松(MBISON)。

然而，这四个人权势极大，难以接近，平时又极少露面，如何才能除掉他们呢？

纯丽终于等来了一个机会。这一年，国际上举行了一次“快打旋风”环球比武大赛，这四名高手也跃跃欲试，纯丽决定借比武之际将他们一一除去，为父亲报仇，但是这四人只与世界拳赛冠军交手，而冠军则产生于八名选手之中，纯丽只有先打败其它七位来自各国的选手，才有机会和这四人交战。于是，一场空前激烈的争霸战拉开了序幕……

印度　　新德里

纯丽先同瑜珈教高手达尔辛姆交手，地点在寺内、群象站立一旁，狂吼不止，仿佛在为达尔辛姆助威。达尔辛姆骨瘦如柴，面貌丑陋，邪门功夫却是一流。他的手脚会伸长数倍，即使离他很远也会被他击中。纯丽当然不会怕他，先纵身一个飞腿，落到对方跟前时立即用摔技，接连几下，打得达尔辛姆头晕目眩。时机已到，纯丽一招闪电腿将他彻底击败。

达尔辛姆是七人中功夫较弱的。纯丽连用三次摔技便胜了一局。连败两城之后，达尔辛姆血流满面，纯丽则面如春风：“我是世界上最强的女人！”

日本　　广岛

这回要对付的是“双截拳”高手阿龙。不过，这家伙大概最近很少练功了，武艺比以前荒疏不少。纯丽二话不说，上前几步就是一个背包！“砰”，阿龙倒下时将“风林火山”的招牌砸个稀烂。阿龙不是有绝招吗，旋风腿、升龙拳、气功丹，可是在纯丽的近身攻击下一招也难以使出，末了还是被纯丽“四两拨千斤”的功夫摔得鼻青眼肿，连失两局。

纯丽淘气地格格大笑：“谁说女人不行！”

俄罗斯　　莫斯科

俄国大力士赞比洛夫，力大无穷，旋风掌尤为厉害。如果被他拦腰抱住，差不多就要被他活活捏死！纯丽避实就虚，原地起跳，待赞比洛夫上前，一拳猛击他的天灵盖……如此反复，蠢笨如牛的赞比洛夫终于败北，而纯丽只要站位得当，一记也不会被他击中，这是最稳妥的方法。

赢了一局当然还可以试试其它招数，先一记飞腿，落地后马上接一个背摔，照样可以将赞比洛夫打得晕头转向，而且要打完了就跑，否则让他抱住可就惨了！

赞比洛夫惨败而回，“现在尝到中国功夫的厉害了吧?!”

紧接着是一段奖励版。必须在40秒内砸毁一辆轿车。

攻击点有三个：左侧车窗、右侧车窗和左侧车身。纯丽按此顺序连用中拳猛击，“轰”的一声，轿车燃起熊熊烈火。PERFECT！（完美）纯丽多得意！

美国 迈阿密

对手是特种兵盖勒。

飞机场上，盖勒的同事好友都来助威，盖勒好不神气！他拳重而快，飞刀和腿刀更是出其不意，稍有不慎，就会被他打倒，他的摔技也会连连使出。纯丽还是用最简捷的招数：先一招飞腿后再马上来个背摔，至于雷勒发出的飞刀，纯丽仗着轻巧的身法躲过即可。

盖勒头晕了，纯丽倒立一个旋风腿猛击而去，他还抵挡得住吗？！

日本 北海道

相扑手本田的“千佛手”十分厉害，掌劈凶猛，被他抱住更是苦不堪言。纯丽一招倒立旋风腿击去，接着是用摔技，尽管相扑手身体肥大，纯丽照样把他重重摔在地上！不好，本田使出“千佛手”，纯丽双手护住面部，招架！随后反击。三局里纯丽能拿下两局吗？看你的了！

美国 大西洋

《快打旋风》（一代）中著名人物凯恩，经过多年修练，武艺更进一步，比他那位师兄不知要厉害多少倍。他升龙拳击得高；旋风腿不间断；气功丹更是绵绵不绝。他是个极为疯狂的人物，被称为“大西洋疯子”。他一招发出必有第二招，招招相连，环环相扣，真是密不透风！

纯丽一招倒立旋风腿，反被对方的气功丹击倒，接着对方的旋风腿横扫而来，大有排山倒海之势。纯丽明白，对付他最好别用旋风腿，于是先蹲下，冷静躲过他这一击，乘他一招刚收回的当口重拳击去！凯恩又连出升龙拳，纯丽先避过，随即跳到他背后击拳。就这样连打带摔，“疯子”嚣张的气焰被压了下去。

接着是一段奖励版。40秒钟内要砸碎20只从天上落下的木桶。纯丽看准时机，用重拳或中拳猛击，注意不要手足无措！全部击毁奖分30000。

巴西 热带丛林

纯丽和疯狂无比的野人布兰卡交手。放电和咬人是布兰卡的拿手好戏，若被他的獠牙咬住是挣扎不开的。只见布兰卡步步后退，纯丽快步追上，不好，中计了！布兰卡忽然团身作球，疾滚而来，“砰”！这又是他的拿手绝技。

对手虽然凶猛，纯丽当然不会无计可施！纵身跃起，在空中将布兰卡摔倒，接着连用摔技，终于将野人打得双眼暴出，惨败倒地。

纯丽力挫群雄，终于成为冠军，她来到了美国的拉斯维加斯，向拳王巴洛克挑战！

重量级黑人拳王巴洛克，拳快而重，比当年同阿龙交手的迈克还要厉害几倍。他不出招则已，一出招则是连续直拳加勾拳，一个回合便能击败对手。

纯丽稍有不慎，被巴洛克连续击中，顿时头晕目眩，站立不稳，巴洛克转过身去，纯丽刚一清醒，立即回身狠狠一拳，“砰”！……

决心为父亲报仇的纯丽岂能善罢甘休！她振作起来，贴近巴洛克连用摔技，不让他有丝毫出手的机会！最后，纯丽终于将巴洛克打得鼻青眼肿，呜呼哀哉！

西班牙 马德里

比武台上，纯丽与铁面忍者维加交手，维加左手戴着钢爪，行如阵风，他的腿功更是厉害，善于连击。和他对敌只要一招失手，顷刻就会遭他连续进攻，毫无出手机会。

维加有一招绝技——忽然爬上铁丝网，趁人不备从空中跳下。这招往往是必杀之招，但纯丽反应更快，算准他将扑下的时机和地点，飞起旋风腿将他的狠招化解。

两人比速度，比凶狠。纯丽连续空中进攻，借助墙壁来回反弹，终于将维加打得晕头转向，“你也有头晕的时候？”纯丽一阵闪电腿结果了他的性命。

藏在面具后的这张脸，竟是如此的丑陋不堪！

接着一段是奖励版。五个叠成两排的油桶，吐着火舌，需要在40秒内将其全部砸毁。纯丽用出倒立旋风腿，很快就砸毁了油桶，获奖励30000分！

泰国 最后一站

卧佛边出现的是巨人独眼龙沙盖特，这是《快打旋风》（一代）中最厉害的敌人。他现在除了以前的绝招外，还多了“升龙拳”，纯丽面对这个比自己高出一倍的家伙，并不害怕，逼近他连用摔技！这个独眼龙最后也难逃厄运。

现在，真正的主谋——警长莫比松出现了。这是一个出手极为毒辣的家伙，拳快、腿重，更精通摔技，而且力量很大，三招内便可致人于死地。他还有很多绝招，手上放电、火焰冲击等等。现在，他站在纯丽面前，傲然地把披风一脱，拉开了架势。

一场眼花缭乱的格斗开始了，莫比松的招式又快又多，接连不断，进攻能力极强。纯丽怎么办呢？

这时纯丽应冷静下来，利用跳跃灵活的长处，闪避其攻击锋芒，趁隙用摔技斗他！

莫比松终于被除掉了。

纯丽跪在父亲墓前："爹，我已替你报了仇，但我不愿再进入血腥的武林界，我还是想重新当个天真快活的小姑娘……"

格斗服被抛上高空，飞去……

《快打旋风Ⅱ代》至此结束。如果挑选别的选手'故事将会为另一种结局。另外，把纯丽当作敌人则将在福州街头交手，要提防纯丽的腿攻，她的"闪电腿"和"倒立旋风腿"是极厉害的。

·新卡预告·

帝国战机 CRISIS FORCE

1999年7月的一天，正如大预言家所言，"恐怖的大王"从天而降。在美国纽约，空中出现一只巨手，向着下面的城市发射死光……顿时，华丽的城市成为一片废墟。

异星军团控制了地球，到处都留下了他们的破坏痕迹。这时，两名优秀的青年飞行员杰生和琳达，不甘忍受异星军团的统治，勇敢地向敌人发动了挑战。他们驾驶着最新型的可变翼式超音速战斗机——帝国战机，同异星军团展开了一场空前激烈的海陆空立体大战。

这是大名鼎鼎的KONAMI公司1992年最新推出的任天堂双打空战卡，虽说是任天堂卡，可是它的立体画面效果也并不逊色，和世嘉卡《空牙》的水平相当接近。此外，它还具有OPTION功能，可自选人数、难度、键序，这也显然是同世嘉卡相似的。毫不夸张地说，《帝国战机》是迄今为止任天堂卡中空战节目最好的一个，超过了《究极虎》、《双鹰》、《1945》等节目。

《帝国战机》中的飞机可变三种机翼：前掠式——向前攻击；后掠式——前后攻击；侧翼式——侧向攻击。两个键中，一个为射击；另一个为变机翼。两键同时按为特殊攻击，视机翼不同而定，前掠式为旋转式散花飞弹；后掠式为引力式重型炸弹；侧翼式则为隐身攻击。在战斗中，吃满5个蓝色能量球，可使两机合为一体，在规定时间内，由一人操作其运动，攻击力极强。

本节目共分七关，第一关战斗发生在城市上空，最后头目是一只会发射死光的机器飞鸟；第二关在平原，头目为人面像式攻击机；第三关在峡谷隧道，头目为一巨型机械怪兽；第四关是火山区，头目是三个火山喷口以及一个飞行器；第五关在海上，头目为一艘巨型战斗舰；第六关战斗发生在埃及沙漠，头目为一会发射炮弹的铁板以及一机械怪物；第七关进入异星军团基地，将遭遇各种大小首脑，最终敌人是异星司令，它会有几番变化，将其彻底击毁，方才大功告成。

《帝国战机》画面精湛，气氛紧张，构思独特，趣味性强。难度属中等偏上，将会令爱好玩空战节目的人大为过瘾。

·新卡预告·

格斗王 PIT FIGHTER

在美国芝加哥，有一个黑社会头子，操纵着"地下拳场"的一切活动。"地下拳场"里进行的是一种极为血腥、残酷的比赛。格斗的双方在比赛擂台上，可以使用拳、脚、肘、膝、咬等任何招数，也可用飞刀、油桶等各种暗器伤人。比赛纯粹为了赌博赢钱，打死人是常有的事情。

三名情同手足的青年布兹、唐、山田误入黑社会的圈套，被迫上拳台比赛。黑社会头子派遣许多高手同三名青年依次较量，并在观众席内埋伏了一批杀手，企图将他们杀害。于是，一场血腥的较量在擂台上展开了……

布兹是泰国人，力大无穷，练过硬气功和摔跤；唐原籍中国，曾拜李小龙门下，学得截拳道，尤善腿功；山田是日本人，练过空手道、泰拳等各种武功，拳法好，并善肘攻。他们凭借一身过硬的武功，将擂台上的敌人一一打败。

《格斗王》同以往的格斗武打节目不同。它的画面采用类似电影胶片式的绘制方法，极其逼真，游戏时宛如看电影一般。此外，它含有花样百出的武打招数，逼真入耳的音乐效果。格斗时不仅会叫喊、呼号，还会说话，互相挑衅。可以说，《格斗王》的出现，标志着世嘉节目进入了一个新的层次。

《格斗王》可选择单打或双打，并从三人中自选一名为自己操纵。A键为拳，B键为腿，C键为跳跃。单打时为游戏者同电脑选手一对一的比赛。双打则是两名游戏者对两名电脑选手，情形相当混乱。格斗中不仅要提防对手的明招，更要对付他的暗招，因为敌人的阴险卑劣是出人意料的。此外，更要当心观众席内的暗藏杀手，他们常常在混乱中向主人公暗下毒手。

《格斗王》可以说是一盒极具特色的武功卡。

·新卡预告·

三K党Ⅱ代 ROLLING THUNDER Ⅱ

（又名：迅雷行动）

不少游戏者对《三K党》还记忆犹新，这原是NAMCOT公司1989年推出的著名枪战卡，此后一直没有续集。尽管《人间兵器》、《阻击13》都曾被误认为是《三K党》的Ⅱ Ⅲ代，但其实并非正宗。现在，《三K党》有了真正的续集，只不过这不再是任天堂卡，而是世嘉立体卡。

大家也一定还记得《三K党》中的两名主角。男主角是代号"玫瑰花王子"的快枪手安迪特洛斯，女主角是代号"信天翁"的女特工蕾拉。他俩是国际刑警组织的一对搭档侦探。在《三K党》中，蕾拉为调查恐怖组织的阴谋，不慎落入虎口，受尽折磨。安迪为救出蕾拉，毅然孤身一人闯入三K党总部，凭着机智勇猛，终于击毙敌特工首领，救出了蕾拉。

现在，故事又有了新的发展。在二十世纪末，三K党的势力已日益扩大，其中的一个派别已独立发展成为一个掌握高科技和雇佣军的恐怖组织。他们在空间架设太空站，摧毁别国卫星，使世界陷入一片混乱，以达到夺取全球统治权的目的。摧毁恐怖组织的任务，又一次责无旁贷地落到了安迪和蕾拉的身上。这次，两人连手出击，互相配合，同庞大的恐怖集团展开了殊死的较量。

《三K党Ⅱ代》的情节由此展开。这是个双打的枪战节目，既保持了原《三K党》的味道，又作了许多改进，其立体效果、人物造型都具有相当的水准，最值得一提的是，它的片头、插页处理别具一格，颇有影片《007》的风格。

当然，此游戏的难度也是相当大的，可以说是92年世嘉卡最难的游戏节目之一。

·新卡预告·

'92 世界杯足球赛

足坛上又刮起新旋风，1992年世界杯足球赛已"捷足先登"，在世嘉游戏卡中的绿茵场上展开。包括中国队在内的18只球队将一展"足技"力挽世界杯。

该游戏画面为球场的侧俯视平面。人物造型生动，栩栩如生。各种动作如盘带、长传、冲吊、铲球、顶球等技术动作都模拟得维妙维肖，相当逼真。

该节目可选择单打、双打及世界杯模式赛。单打时，游戏者选择一个球队同电脑比赛；双打即两个游戏者之间的比赛；世界杯模式赛则参照正规比赛程序（无论单双人玩），先分组预赛，进入16强后再决出8强，直至决出冠军球队。

开始游戏前，先选择球队，再选择阵式（有四种）。在OPTION状态，可选择半场时间和游戏难度。

人们都在盼望中国足球队能冲出亚洲，走向世界。电玩迷可在"这里"施展身手，品味胜利的喜乐。

·新卡预告·

《忍 者 蛙》BATTLE TOADS

忍者蛙是同忍者神龟一样有名的侠客。它们共有兄弟三人：苹波、拉什、积嘉，住在遥远的小行星上，过着快活的日子。有一天，苹波在陪伴安吉莉亚公主出游的途中，被黑暗女王劫持到魔星上。为了救出苹波和公主，勇敢的忍者蛙拉什和积嘉，决心向黑暗女王挑战。他俩上天入地，过关斩将，经历了种种令人难以

想象的危险境地，终于除掉了黑暗女王，大获全胜。

该节目以武打为主，综合了许多其它游戏方式如赛车、射击、跳跃等，编排巧妙，时时出人意料。各类机关布置得极富想象力，令游戏者闻所未闻，见所未见。它的画面设计效果极佳，绝大多数场景都为立体场景，最后一段场景甚至超过世嘉游戏节目水平。但同时这又是一张难度极高的卡，难度远在《忍者龙剑传》、《蝙蝠侠》之上。整个节目共13关，电玩高手可以用它来测试自己的素质。

该节目最适合在"小天才"系列机器上玩，用副手柄的开始键可选出双打。如果是"胜天"或"小霸王"之类的机型，则需主手柄同时按↑和开始键才可调出双打。该节目对某些机型不兼容，例如早期的"任天堂"红白机等。

·新卡预告·

圣斗士星矢——黄金传说

与其同名的儿童卡通电视片目前正在我国不少城市播放，故极具轰动效应。

该游戏情节与卡通片几乎完全一样。从星矢在希腊学艺开始，历经争夺黄金圣衣，消灭白银战士，最终除掉教皇。其人物造型也同卡通片一样地维妙维肖。

该游戏操作手法较复杂，属智力类节目。游戏的关键在于巧妙调节攻击力与防御力之间的关系，要精于计算。这个游戏难度较高。

·新卡预告·

忍者神龟Ⅲ代

这是《忍者神龟系列》的最新版本。故事说的是：正当达芬奇、米开朗琪罗、拉斐尔、爱因斯坦在夏威夷海滩度假时，纽约城突然发生了大灾难。史莱德和朗格卷土重来，占领了纽约，并用能量将它推移到空中悬浮起来，以作为自己的基地。爱普丽尔也陷于史莱德之手，成为人质。忍者神龟闻讯怒不可遏，立即出发，渡过太平洋，向着纽约城进攻！一场新的大战展开了……

本集是《忍者神龟Ⅱ代》的延续，人物造型和动作设计都和原来极相似，不同之处在于本集中四个主人公都有一手绝招：达芬奇使"旋风快刀"；米开朗琪罗用"大力弹腿"；拉斐尔用"火箭冲击"；爱因斯坦施展"滚翻棍法"（同时按A、B键使出）。这四个绝招各有用途，使出之后可大面积杀伤敌人或给顽敌以致命打击，但每用一次就会伤自己一格"血"，因此游戏者应作全盘考虑、原则上不应滥用。

此外，除了在游戏开始时可以选择角色外，在游戏过程中，只要死掉一条命，就能获得一次角色选择机会，为游戏者中途"换人"提供了方便。

《忍者神龟Ⅲ代》的节奏比前集更快，有大批敌人涌出的混乱场面，总体难度也有增加。从紧张性、趣味性等方面来说，都是很不错的。

本节目共八大关，每关又由若干小关组成。

1. 海滩，守关头目是牛头怪。

2-1.大洋，头目是两架直升机。

2-2.战舰，头目是野猫怪。

3. 金门大桥，小头目是邪恶忍者龟，大头目是猪面怪。

4-1.纽约街道。

4-2.地铁站，头目是鼠王怪。

5-1.下水道内，小头目为巨型机械鼠。

5-2.大头目鳄鱼精。

6-1.大铁球基地内，小头目是石面人。

6-2.大铁球控制中心，头目是史莱德。

7-1.电梯内。

7-2.房顶，头目是一只绿毛龟。

8-1.敌最终基地——太空船内，头目是朗格。

8-2.控制中心，大头目是获得神力的"超级史莱德"。

将他击毙，即可大获全胜。

具体操纵手法为：

方向键——控制神龟运动方向。

A键——跳跃。

B键——攻击。

A键＋B键——绝招。

先A键后B键——飞腿。

方向上键＋B键——挑人。

"挑人"相当于"摔背包"，把敌人挑到背后，若砸中其它敌人则可使之一齐完蛋，这是本集中最有效的一招。

进入OPTION状态，可调节游戏模式——A状态中主人公不能对打；B状态中可以对打（类似于《双截龙Ⅱ代》）；可调节命数，最多8条命（数字显示为7）；可调节难度，分"容易"、"普通"两挡。

《忍者神色Ⅲ代》是KONAMI公司1992年继《常用战机》后推出的又一颇具水准的作品。

·评论·

从生产厂商看游戏节目

王 珏 城

目前，各种名目繁多的游戏卡使消费者应接不暇，不知所措。有许多人买回游戏卡后却发现节目不对自己的胃口，可是货物出门，概不退换。这些电玩迷便蒙受了损失。其实，根据本人的体会，在选购游戏卡时只要留心一下节目标题画上所标出的生产厂商的名称就可对节目内容有了大概的了解，不致盲目购买。下面就谈谈本人的体会。

现时游戏卡市场上的节目几乎全是由日本厂商设计的，虽统称为"任天堂"节目，但其实是由不同的厂家设计，最后由任天堂公司推出的。不同的厂家有不同的风格。爱好者可凭自己的爱好选择购买。

最常见的制作厂商是日本的柯拉米公司，英文商标"konami"。该公司1988年推出的《魂斗罗》曾风靡了整个中国，至今仍畅销不衰。可以这么说，没玩过《魂斗罗》的人就不能称得上是电玩迷。该公司89年推出的《魂斗罗》Ⅱ代也风行一时。此公司设计的游戏节目大多面向大众，节目难易适中，画画精采动人，音乐优美。曾流行一时的四合一强卡《魂斗罗》、《绿色兵团》、《赤色要塞》、《沙罗曼蛇》就全都是konami公司的作品。最近市场上出现的《忍者神龟》Ⅱ代也是该公司90年代的力作。konami公司设计的节目给人总的印象是：战斗激烈，难度不大，行进路线不复复，动作性较强。所以如果你是一个喜好激烈战斗游戏的电玩爱好者，应主要选择konami公司的作品。

另外一个常见的商标是"Technos"，市场上流传较广的节目有《双截龙》Ⅰ～Ⅲ代。此公司设计的武打类卡，吸引了不少爱好功夫类游戏的电玩爱好者。因为这些节目中，主角动作逼真（甚至有表情变化），拳脚花样繁多，版面众多，背景变化多，设计细腻，又有双打。因此Technos公司的节目较适合于偏爱武打游戏的朋友。

日本拿兹米公司（英文为"Nachimi"）是在它推出了《最终任务》（俗称空中魂斗罗）、《赤影战士》（俗称水上魂斗罗）、《最后殖民地》（俗称星际魂斗罗）后才为人们所知的。它的风格近似于"Konami"，所不同的是游戏战斗更加激烈，动作性更强。唯一的遗憾是以上三个节目，版面较少，主角的动作变化也不大，但"Nachinmi"仍可称为一流商标。

还有日本的"SNK"和"DATAEAST"两个商标。这两者都是设计战争游戏的老手。SNK公司的代表作有《革命战士》、《大坦克》等。其中《大坦克》是目前众多游戏卡中唯一没有版数的高K卡，它与《90超级坦克》之类的"坦克"不可同日而语。"SNK"同时也是大型街机节目常见的商标。DATAEAST公司的代表作有《霹雳神兵》、《眼镜蛇》、《机械战警》Ⅰ、Ⅱ代。这两家公司设计的战争游戏极为逼真，使玩家犹如身临其境，故颇受战争游戏迷的钟爱。

还有两家公司不可不提，即"TECMO"和"CAPCOM"。TECMO公司的节目虽不多，却个个是精品。常见的有《忍者龙剑传》Ⅰ、Ⅱ代和《未来战士》等。其中特别值得一提的是《忍者龙剑传》Ⅱ代，该卡可称得上是国内市场上设计得最完美的一个游戏节目，它的难度比较大，是电玩迷高手测试水平的最好节目。该节目对操纵手法和时机掌握要求很高。而且设计者精雕细琢，使该卡的故事情节、音乐效果、背景设计等都堪称一流，特别是节目开头，版与版之间，结尾大结局都有精采画面出现（该卡大结局竟有九分钟，非常罕见）。从该卡可看出"TECMO"的功力非凡。该公司的另一力作为《未来战士》，此卡版中套版，局中套局，道路纷杂，为众多节目中少见的一个迷宫式节目。至于"CAPCOM"，它也有力作，《三K党》Ⅱ代、《妖怪道中记》等优秀作品皆属此公司。《三K党》Ⅱ代对游戏手法也有较高的要求，属难度较大的节目。《妖怪道中记》里商店买宝物、麻雀旅馆睡觉、天池沐浴等情节生动有趣，放元神迎敌、武馆练功又新奇别致，是较为少见的一个幽默节目卡。综上所述，高层次的电玩迷应以TECMO和CAPCOM公司出品的节目为选购的方向。

以上这些厂商都是常见的，另有一些厂商的商标较为少见，如KAC（《努》Ⅰ～Ⅱ代）、KYU（《忍者刑警》）、OTC（《脱狱》）等。这些公司的作品大多版面较少，音乐单一，画面不精细，故知名度不高。

介绍了本人的选购体会后，相信大家一定会能购使自己满意的游戏卡，丰富业余生活。

电子游戏艺术谈

——兼论《忍者龙剑传》

叶 伟 张 弦

从第一张游戏卡的诞生开始，游戏内容就一直泾渭分明地走两条路：通俗和艺术。通俗的卡带可以真正称之为游戏，如马戏团、打坦克：搭积木等。这些游戏由于内存的关系折断了想象的画笔，无论怎么说，都少有艺术性可谈。它们都只是纯粹意义上的游戏，尽管有人可能乐此不疲。

游戏的艺术性是从高K卡开始的。高内存给游戏程序的编制者提供了画布和画笔，幻想开始变成可能。

如同电影一样，如何将艺术性与娱乐性结合是游戏的一大难题。早期的强卡如《英雄列传》、《月风魔传》等，虽具有极为复杂的情节，但画面的直观感明显不足，且对游戏者的智商要求太高。这类“脑力杀手”，对大多数游戏者来说是不敢消受的。这种可谓之“纯艺术”的游戏，它的制作水准当然极高，可惜是阳春白雪，知音了了。随着游戏业的发展，这种卡带已大量减少。虽然KONAMI公司依旧乐此不疲，但显然已改进不少。比较而之便容易知道，无论是从趣味性，还是直观性来说，《虎胆妙算》都具有比《圣斗士》更高的水准。

真正的艺术是大众的，它必然与娱乐性结合得极好。也许是偏见；我们总以为唯有走模拟电影之路才算真正出色。而且由于剧中人实际就是观众本身，真实感和刺激感有过之而无不及。

《GRADIUS Ⅱ》(沙罗曼蛇Ⅱ代)可谓早期的杰作，但可惜流传不广。《魂斗罗》也已颇具框架，然而却被翻版的《CONTRA》糟踏了名声。真正开始将艺术性与娱乐性完美结合的，还当首推《忍者龙剑传》系列。

TECMO公司自88年推出第一代开始，至今已有四集。在当时，它显然有些出人意料：它与当时风行的纯艺术卡不同，不必耗费过多的脑力。实际上，它对游戏者的技巧及心理素质的要求更高，它与开始出现的纯娱乐性通俗卡也有不同，惊险紧张的情节是它的特点。一言以蔽之，它可以算做介于书生和武夫之间潇洒侠士。

《忍者龙剑传》的艺术性之一表现在画面镜头的运用上。游戏有介绍情节的动画插页，这本不是《忍》的独创，但却被它发展到了顶峰。《忍一代》中的镜头剪辑极为纯熟，可谓“蒙太奇派”；《忍二代》大量使用镜头的摇移，可谓“移镜头派”；到了《忍三代》、《忍四代》，更是相互交替，使用得纯熟自如，炉火纯清。

《忍》系列中最杰出的镜头之一“看山”便是此中典范。四集中几个看山镜头各有千秋，但又殊途同归，颇具大家风范，即使在电影业中亦属罕见。另一个杰出镜头“看日出(落)”，更富于浪漫主义色彩，尤其是《忍二代》最后的流星一逝，实是神来之笔，令人叹为观止。

《忍》的艺术性之二表现在故事情节的结构设计得极其合理。四集的片头都以一个大悬念将游戏者牢牢吸引，再通过龙剑的行动将秘密层层揭开。其间文、武戏的排布，大小悬念的设置以及将主人公置之死地而后生的手法都使游戏者身陷其中。到了《忍四代》，更是别出心裁地设计了三种不同的结尾，由游戏者的水平来决定龙剑的最终的命运。因此可以说，玩一次《忍者龙剑传》，实在不亚于看一场电影或一本小说。也许TECMO公司的制作人员也为之自豪，不仅表明自己是THEATRE(剧院)，专司戏剧之职，更将每版的版次设计为“第×章”，颇具小说之色。

艺术性之三表现为人物性格非常鲜明。《魂斗罗》也好，《双截龙》也好，主人公的性格都令人难以捉摸，而唯有《忍》系列成功地塑造了一个忍者龙剑的形象，他坚韧、勇敢、机智，但也常犯错误；他有英雄气概，但也儿女情长。其它的配角也各有特色，或狡诈，或善良，或阴险，或坦荡。无论是“世嘉”还是“任天堂”，在这一点上似乎仍然稍逊一筹。

《忍者龙剑传》的艺术性还体现在其哲学性上。也许有人说这是夸大其谈，但它确是包含了一定的哲思，要打好这张卡(尤其是《忍一代》)，没有坚韧的毅力，顽强的信念是不行的。对于一切困难，你都必须从生理上到心理上化解。不管客观条件如何，你都要心止如水，意发形动。音响技术也是《忍者龙剑传》艺术性的体现。早期KONAMI的交响乐风格技艺超群，但8位的任天堂机毕竟对交响乐的低音及频宽无法进行维妙维肖的模仿。而《忍》却独树一帜，改为保尔莫利亚似的轻音乐风格。它的谱曲、鼓点、音效都相当出色，

是KONAMI的最有力的竞争者。

《忍者龙剑传》的艺术成就与其严谨的制作态度有关。TECMO公司一向以制作高质量的游戏节目闻名。风靡一时的街机节目《SILK WORM》(中东战争)、《GERMIN WINGS》（捉虫敢死队）至今为人津津乐道。在制作《忍者龙剑传》时，除有专门的程序编制者外，还有专门的故事编制者，专门的艺术顾问和艺术指导。在音像处理方面，也有专门的导、编人员进行处理，最后还有制片人把关。无怪卡带的质量如此出众，如此受人喜爱。

·市场漫步·

市场上流行的街机节目

1. 街头霸王Ⅱ代——最佳武斗卡，主角有八名可供选择，各有不同之功夫，且动作逼真，细致，为目前最流行的节目之一。

2. 雷龙——直版飞机卡，以多变的武器及精采的画面著称，投币率相当高。

3. 激光战机——直版飞机卡，此卡游戏非常紧张、刺激，有两架战机可选择，画面变换节奏鲜明，引人入胜。

4. 空牙——直版飞机卡，此卡难度适中，一旦玩上手，就让人释手不能。

5. 鲛鲛鲛——直版飞机卡，此卡以多变的武器著称，深受电玩迷欢迎。

6. 名将——四人武打卡，此卡可同时允许四人游戏，动作精采多变。

7. 斗神——四人武打卡，可同时允许四人游戏，节目内存高，动作精致，情节动人。

8. DD部队——四人武斗卡，可同时允许四人游戏，守关首脑均为著名武打名家，动作逼真。

9. 天外怪魔——传说动作卡，画面精采，主角武器变换众多，情节编排巧妙，难度适中。

10. 魂斗罗——著名枪战卡。

11. 波斯湾海战——直版战斗卡，主角不断变换作战装备，从海上摩托艇到直升飞机至陆上摩托车等。

12. 美国空军——横版飞机卡，画面真实感强，难度适中。

13. 异型风暴——三人武打卡，可同时供三人游戏。

14. 快打旋风Ⅱ代——武打卡，主角有三人供选择，各有不同之绝招，动作相当逼真。

15. 积木(俄罗斯方块)——著名娱乐卡。

16. 双鹰战机——横版飞机卡。

17. 空中追击——飞机卡。

18. 战斧——传说动作卡。

19. 二流涡——3D画面战争卡，以新颖的画面设计，使游戏者颇有身临其境之感。

20. 雷电——直版飞机卡。

·市场漫步·

SEGA机将成为游戏房的主角

电子游戏机的种类，大致可以分为两类：一类是家庭用电子游戏机，型号有：任天堂、小天才等。另外也包括一些PC机、磁碟机、手持液晶机，还有最近面市的SEGA五代立体游戏机；另一类就是大型游戏机，俗称街机。在香港、台湾、日本等地作为营业用的都是大型游戏机。大型游戏机有漂亮的外壳，精彩的画面(它的心脏是一块电脑板)，操作手柄用摇杆和按钮。有些是仿真机枪直接射击，有些还有仿真驾驶舱，花样层出不穷。这些都使游戏者有身临其境紧张刺激的超级感受。和它们相比，家庭用游戏机就“文静”得多了，使有些电玩者感到似乎不太过瘾。还有一个最重要的原因，就目前我国的小型(家庭)游戏房来说，一般都是按照时间来收费的，这样就造成了“不管水平如何，反正玩一分钟就得付一分钟的钱”。这样电玩者就不去追求高水平地玩游戏节目，而一味地追求新鲜的节目，渐渐地就使小型游戏机的节目卡，总是跟不上游戏者需求的情形。大型游戏机就不同了，它的收费方法很简单，三五角钱买一个铜板，塞入游戏机后即开始玩。水平差的几秒钟就“GAME OVER”了.水平好的呢，甚至可以玩上几小时。正因为这样，游戏者为了更长时间地玩游戏机(也就是更便宜地)就拼命想方法去掌握这个节目的游戏技巧。当然最有效的办法还是花钱多玩玩，这样等你的“学费”交得差不多了，这个节目也快要更换了。等新的节目出现后，游戏者

又会很快地迷上新的节目，重新开始交"学费"。因此，无论是在功能和节目上大型机确实有一定的优势。还有一点，由于我们的游戏节目都是从国外进来的，其中大部分来自日本(包括游戏卡和电脑板)。而前面已经说过，他们的营业是用大型机(街机)的，因此他们的设计者们都将街机的程序编得相当紧凑、激烈，运行速度快，难度大，整部游戏都不会很长，而且基本上都可以无限接关(而且是原地的)，这样就吸引游戏者大把地投铜板，因此非常适合游戏场所使用。而家庭用游戏机由于是家庭用的，因此它们的程序一般都节奏较慢，关数较多，还有很多的智力游戏，以便让人们在家中好好地消磨时间。

不过家用机也有相当的优势。由于我国消费水平不高，游戏机毕竟还是一种较高档消费品，会玩游戏机的人毕竟不多。对于这些人来说，玩大型机简直太昂贵了，花几元钱可能还玩不了几分钟，还不如在小型机前面安安静静地坐下来，痛快地玩上几小时，不论输赢，不管"死活"。

杭州现代微电子技术公司92年推出了新一代游戏机——SEGA五代立体街机，它将大型机和小型机的特点集于一体。那么改装后的SEGA机是否可以成为我国电子游戏房的主力军呢？下面我们对SEGA改装机和大型机做一些比较：

目前市场上出售的街机

显示：22英寸大屏幕彩色显示。

操纵：进口八方向摇杆及彩色按钮。

计数：进口投币器。

音源：单声道。

节目：品种繁多，但更换节目需掉换电脑板，每块电脑板的价格在1500～3500元左右。

外观：美观、大方，每个生产厂家均有样品供用户选择，一般体积较大。

价格：2500元左右。

SEGA立体街机

显示：22大屏幕彩色显示。

操纵：进口八方向摇杆及彩色按钮。

计数：进口投币器，数码显示高精度定时器。

音源：双通道高保真音响系统。

节目：品种繁多，既可接电脑板，也可用世嘉卡。

外观：美观、豪华，也可以根据用户要求制作。

价格：2500元左右。

由上面的比较可以看出，经过改装的SEGA立体街机，在性能价格比上远远超过了目前市场上的街机。它具有街机生动的操作方法和管理，又有SEGA机方便的换卡功能。当用户用街机的价格购买SEGA改装机后，就会亲自体会到它的妙处。SEGA改装机将使街机面临一次强有力的挑战，SEGA机成为游戏房的主角，将不再是一个梦想。

·电路原理·

CZ88微电脑投币式计次、计时控制板

目前大型电子游戏机已经遍布全国各地，成为各类游戏、娱乐场所的主要设备。随着大型机的不断增加，游戏机行业的竞争进一步加剧，因此大型机节目(电脑板)的选择、更新就成为游戏机经营者的竞争基础。

但是，由于我国现有的电脑板都是靠国外进口，节目、货源有一定的限制，而且售价较高，一般在1500元至3500元左右。这样电脑板的问题就成为一个头痛、麻烦的问题，是经营者一项沉重的负担。

杭州现代微电子技术公司针对这一问题进行了专门研究，经过一年多的努力，终于试制成功了一种由最新SEGA五代游戏机代替电脑板进行投币、计时无人管理营业的办法，其中的关键部件就是CZ88微电脑投币式计次、计时控制板。CZ88经过多次试验、改进，使其功能及面板操作等方面更接近大型电脑板。而更换一个节目所需的费用仅为大型电脑板的二十分之一左右，大大地减轻了经营者的负担，增加了游戏场所的竞争力和吸引力，有利于经营者收入的提高。

SEGA五代游戏机是一种双CPU，高内存(8M)、高清晰度、有高保真数码立体声输出的新型游戏机，其基本性能非常接近大型游戏机。同时它的节目又大都直接来自于电脑板，而游戏卡的售价只有75-300元左右，因此其较高的性价比使它成为目前能替代大型电脑板的机型之一。虽然SEGA机和节目与大型游戏机相比还有一定的差距，但是使用了CZ88控制板后使这些差距大大地缩小了，特别是CZ88中的难度控制功能，是使SEGA机向大型机又迈进了一大步。

CZ88简介

CZ88是由一台微型电子计算机及外围控制电路

数码显示电路等组成的，它的各种功能都由微型计算机的程序控制，运行可靠、精确，故障率低。

主要功能及操作规则

投币显示

CZ88的投币显示由一位数码管担任，当游戏者在游戏机投币口投币后，数码管立即显示其投币数目，当投币数目超过九枚后电脑自动内存，从第十枚开始显示从零重新开始，最多可允许一次投币三十枚（显示数码管安装在游戏机的面板上）。

投币计次

插上SEGA机游戏卡，打开CZ88和SEGA游戏机的电源，数码管亮，游戏图象出现，首先将计次/计时开关拨向计次，然后选好单/双打（根据游戏节目而定）。从投币口投入铜币，按主机启动键，CZ88自动使游戏开始，并从显示器中减去一币，双打一般为中途插入；按副机启动键后，副机进入游戏，显示器中将减一币（显示器中必须有币可减）。游戏结束后，游戏者在游戏规定的时间内按主机启动键（显示器中必须有一币可减），游戏将继续进行，否则游戏将正式结束或从头开始。

投币计时

接通电源后，将计次/计时开关拨向计时，然后选好单/双打（根据游戏节目而定）。从投币口投入铜币，CZ88即开始计时。每个铜币双打时可游戏2～2.5分钟，单打可游戏4～5分钟，多投多玩。当显示器中显示为零时，游戏自动暂停。如再投入铜币则按主机启动键后继续游戏。

难度调节

CZ88有游戏节目专用附件（每个节目一件，更换节目时同时将此附件插入CZ88的附件接口中），游戏将自动进入最难的程度进行（因SEGA的节目都比大型机简单一些）。

难度调节是在计币状态中进行的，计时状态中没有自动难度控制，CZ88的专用附件虽然各卡专用，但还是必不可少的一部分，没有它，CZ88将无法工作。

如用CZ88进行计时控制时，则所有的附件都是通用的。

功率放大

CZ88有自己的两路高保真立体声功放，从SEGA机中的L、R音频输出端接入音频信号，由音量电位器调节音量大小。CZ88功放的最大输出功率约2×5W。

使用效果

自CZ88推出以来，经过各地游戏场所的使用，反映是较好的。有的经营者因此而增加了收入，并且降低了换电脑板的频率，在购买电脑板时也提高了档次和选择的机会。好的电脑板又给经营者带来了更多的收入，这样良性循环，在相当大的程度上减轻了因更换电脑板带来的压力。

据一经营者最近来信讲：我有十几台大型游戏机，春节后从你处花3000余元购买了两套SEGA机及CZ88控制板装机后，根据你们的建议我一台使用SEGA游戏卡（《三国志列传》），计时营业。另一台轮换使用其它的SEGA飞机及拳击卡，计次营业。使我的两台每天收币十至三十枚的“死机”复活了。计时的一台每天平均卖出一百二三十枚铜币，计次的平均也有近百个铜币。而且由于我这里的节目花样多，翻新快，计次的一台我平均三天换一个节目，半个月循环一遍，吸引了不少新户。这样，我其它机子的营业额并没有减少，反而增加了。自从购买了你们的CZ88后，确实省下了不少购电脑板的钱，同时还增加了收入，如花3000元钱买电脑板是达不到这种效果的。

前些日子根据你们推荐，我购买了一块高级四人玩电脑板《名将》，目前也深受欢迎。所以现在我想再购一套CZ88，把另外一台收币较少的机子也改装了。

根据我们的经验，我们推荐每十台大型机改装二至三台，每五台大型机改装一至二台较好。

中国电子学会《电子世界》编辑部

浙江省杭州现代微电子技术公司

联合举办

最佳任天堂游戏卡节目有奖评选活动

1．本次评选活动旨在引导青少年开展健康有益的电子游戏活动，丰富业余文娱生活，推动我国电子游戏机和游戏卡的发展。

2．参加评选的游戏卡节目仅限从杭州现代微电

子技术公司编印的《游戏卡目录大全》(共两本)中列出的游戏卡节目中选择。该《大全》邮购价5元整，可直接向该公司汇款购买。购书一套获选票一张。

3．游戏卡按合卡和单卡两类评选，根据动作效果、画面效果、音响效果、耐玩效果、艺术效果每类评选出10种最佳游戏节目（合卡可从几盒中挑选节目）。

4．评选采取专家评定与参评者评选相结合的方法进行。专家组成员由本刊编辑部与杭州现代微电子技术公司聘请。

5．获奖名次根据参评者评选出的节目与专家组评定的最佳节目相符合的多少来确定。

6．本次评选设：

特等奖1名 奖日本产16位世嘉电视游戏机（含卡）一套，价值1500元。

一等奖10名 奖名牌电子游戏机(含卡)一套，价值500元。

二等奖100名 奖游戏卡一盒，价值100元。

三等奖200名 奖《电玩迷》丛书一册。

8．选票填好后，于1992年12月31日前（以当地邮戳为准）寄到浙江省杭州市环城北路57号杭州现代微电子技术公司，邮政编码：310006，信封上请注明"最佳卡评选"字样。

9．获特等奖、一等奖的名单将在《电子世界》杂志上公布，优秀游戏卡陆续在《电玩迷》一书中介绍。

封面说明　世嘉五代游戏机

近年来问世的日本产世嘉(SEGA)五代家庭电子游戏机采用16位双CPU电路结构，具有立体画面、立体声效果、彩色逼真、层次丰富，自从去年进入我国市场后深受电玩迷们的欢迎。杭州现代微电子技术公司已将它改装成大型机，效果极佳。随着该机的不断上市，新的游戏节目亦不断推出，目前公认的优秀游戏卡有：格斗三人组、魔王连狮子、空牙、空战克星、战斧一、二代、迅雷行动二代、92'世界杯足球、太平记、三国志一、二代、大决战、大战略等。

封底说明　掌上游戏机

目前，国内市场上又有一种新型电子游戏机面市，并且立即进入了几百万电玩迷手中，它就是掌上游戏机(Hand Game)。它只有手掌大小，采用液晶显示，以人见人爱的"俄罗斯方块"为主要游戏节目。由于掌上游戏机携带方便、价格低廉(E23型售价75元左右)，因而风靡市场，大有当年玩魔方、变形金刚之势。对此机有兴趣的爱好者可直接向杭州现代微电子技术公司垂询。



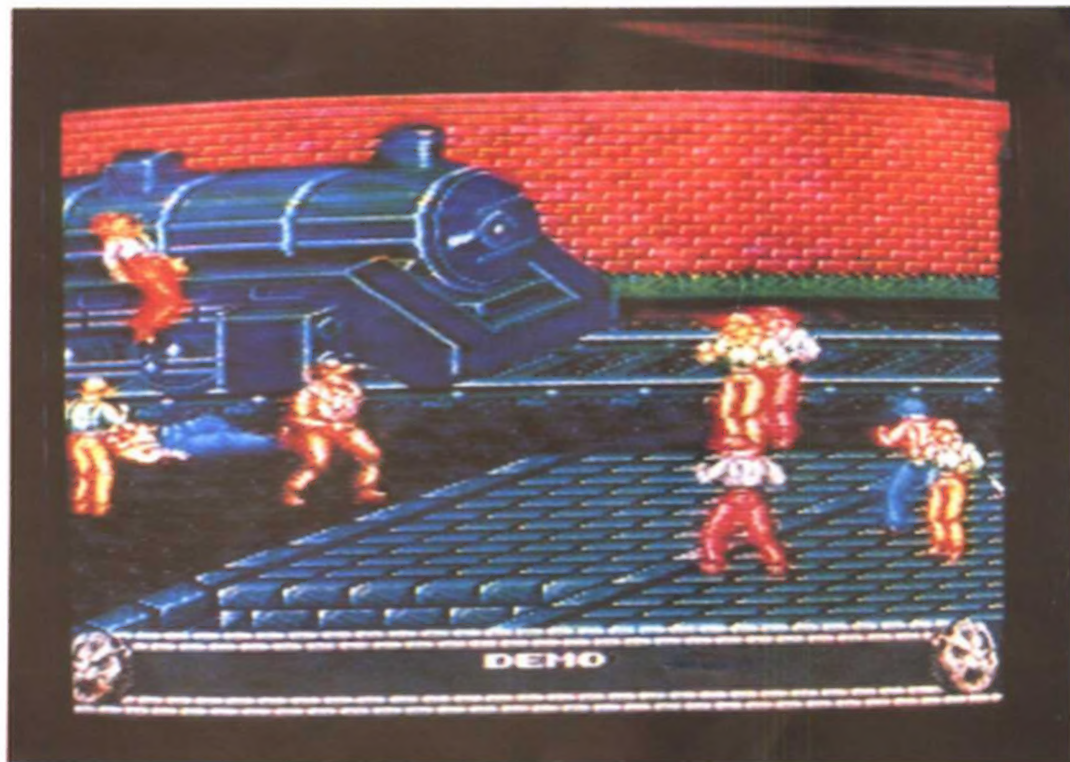
“格斗三人组”画面精美，立体声效果极佳，令人拍案叫绝!



亚当的拳头可不是好惹的；埃克赞的功夫非凡；女人波蕾兹更不可小看!



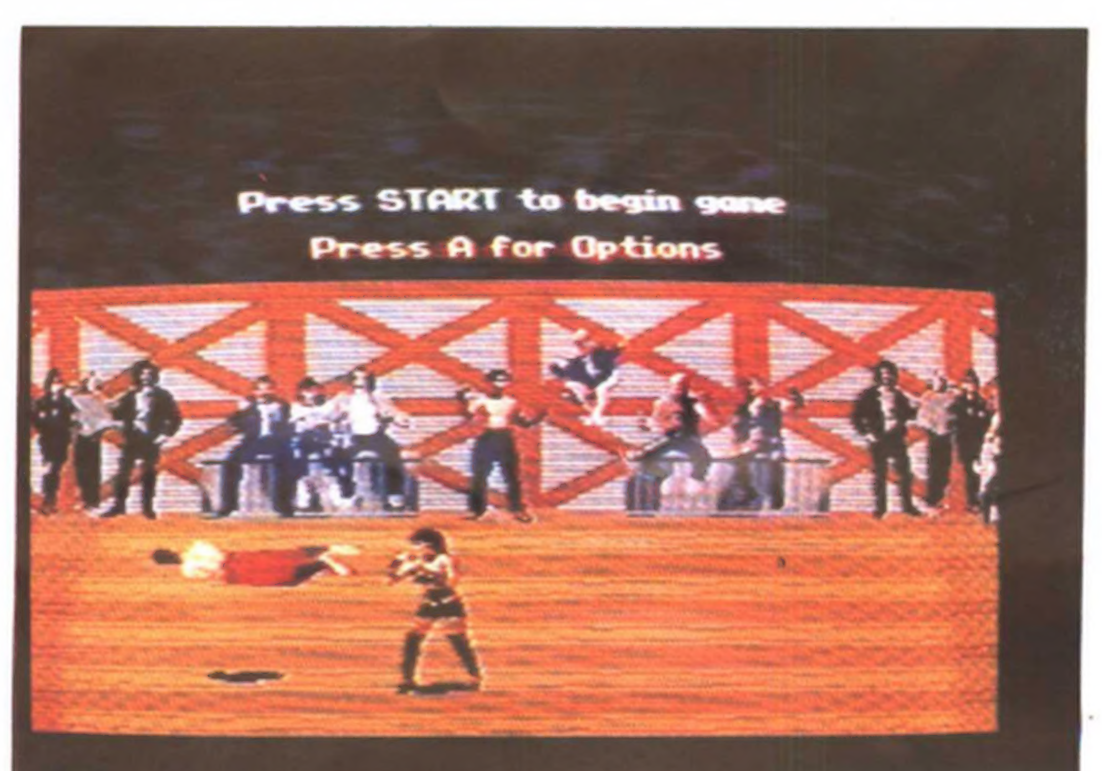
埃克赞呼之即来的警车发射了一枚燃烧弹，顷刻间，众顽敌葬身火海。



女杀手还真不好对付，让她们尝尝飞腿的厉害!



看究竟谁是“格斗王”?!



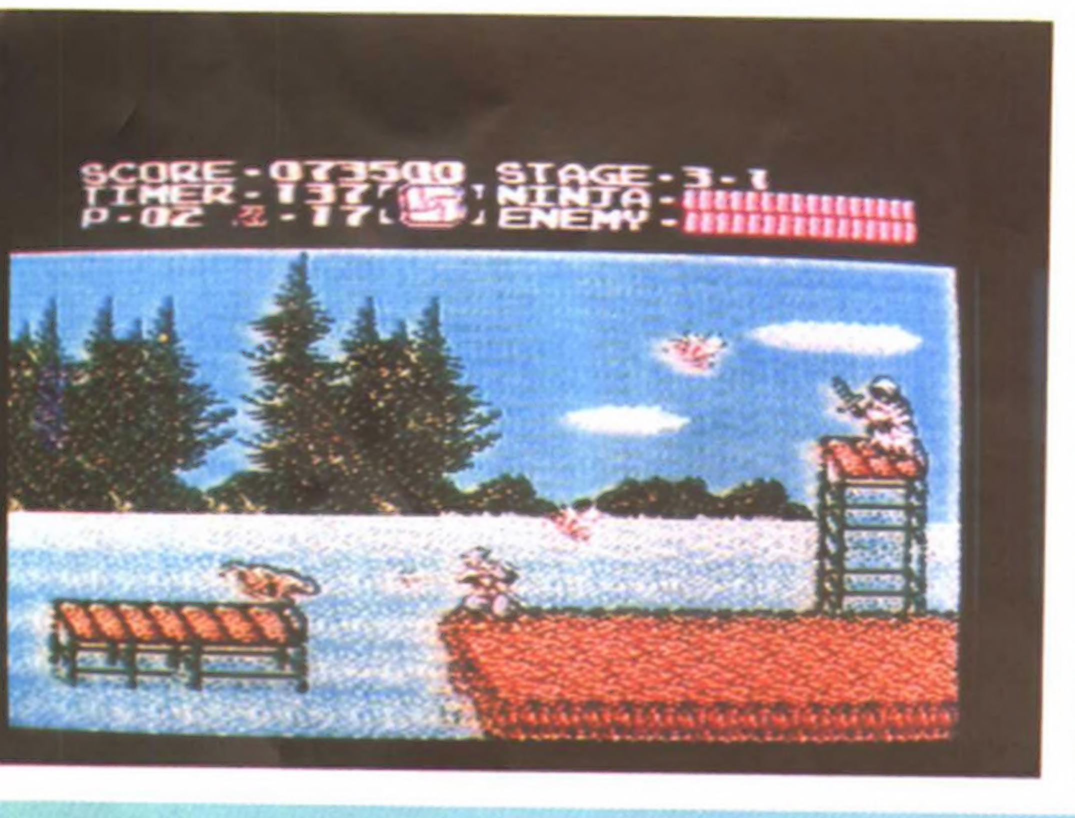
女拳手力克顽主!



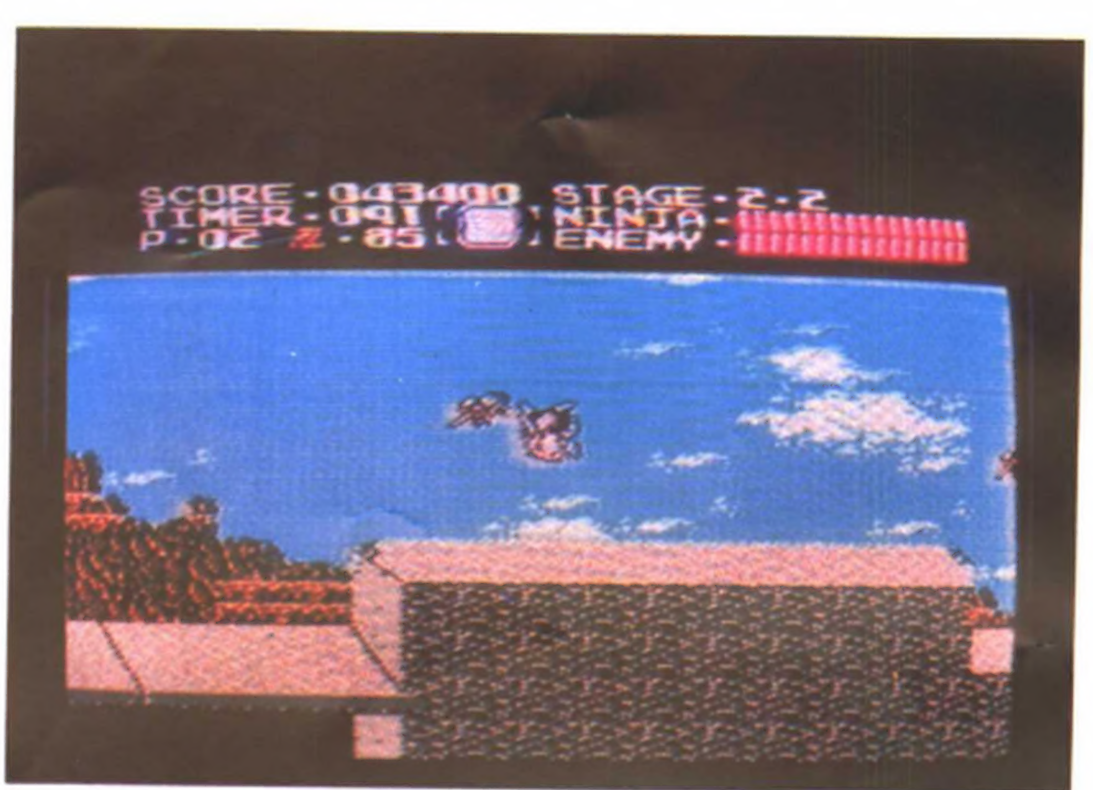
"忍者龙剑传"画面精湛，场面宏大，音乐效果极佳。



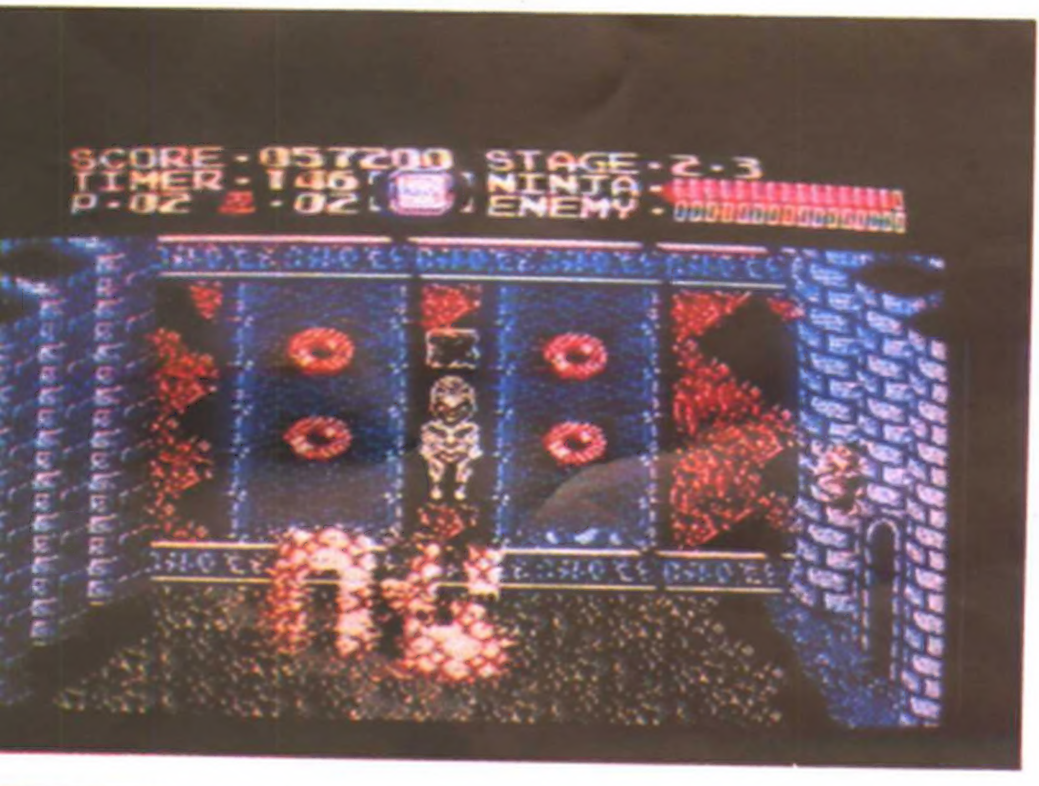
龙剑用龙神刀挥斩黑皮拳师！



龙剑只需原地一跳，就可躲开狼狗的扑咬和敌人的飞刀。



龙剑飞身取下蜂鸟携带的滚刀。



龙剑用滚刀击毙了七尺巨汉！

龙剑的龙神刀大显神威！

封面设计：张景燕

责任编辑：周爱民



ISBN 7-5053-1741-5/TP·391

定　价：3.80 元